TYLKO 8.99

2xCD

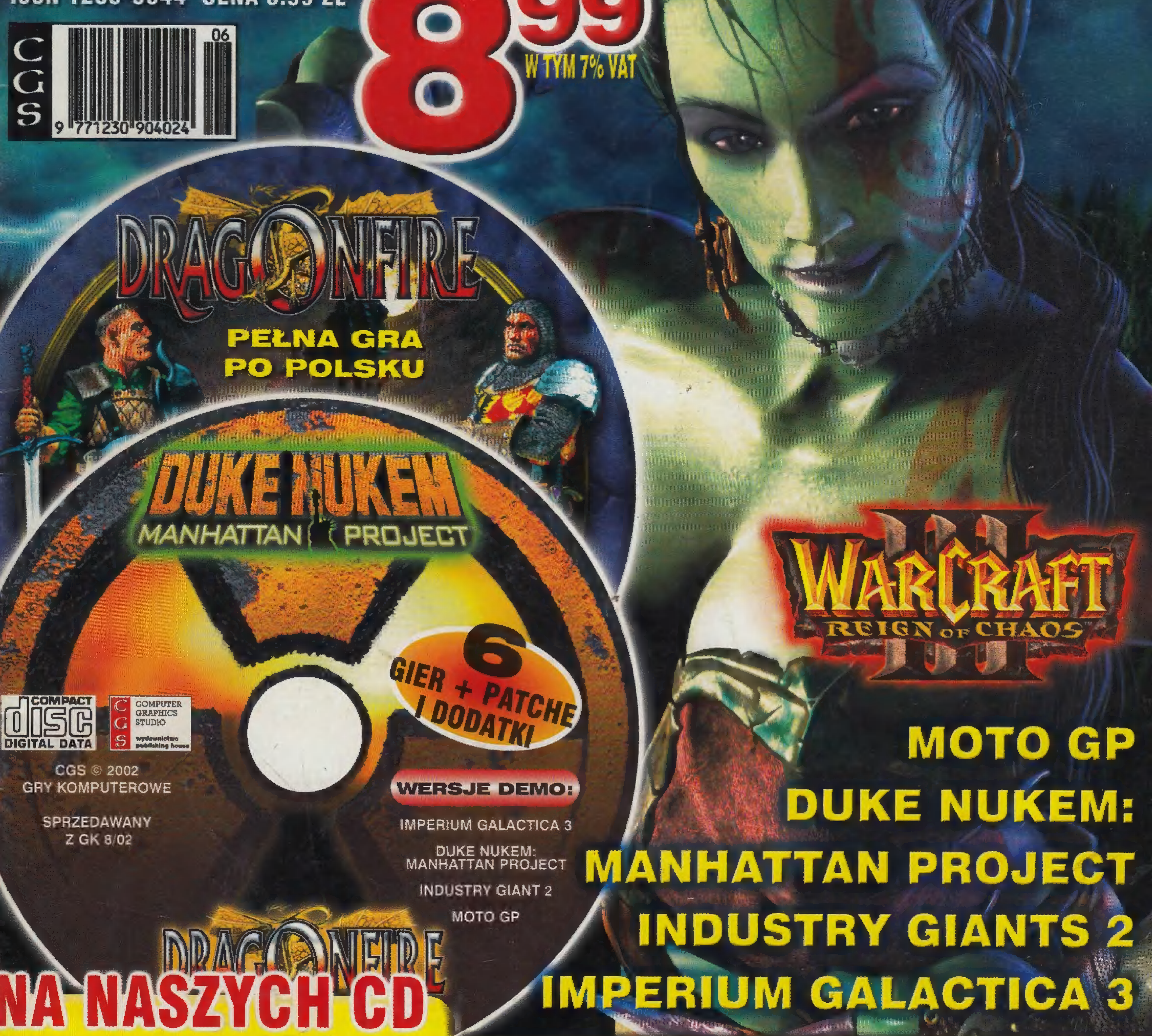
40 MAP DO WARCRAFT III

PEŁNA GRA
DRAGON FIRE
ZNAKOMITY RPG W STYLU DIABLO

GRY KOMPUTEROWE

NUMER 8/2002 INDEX 324329
ISSN 1230-9044 CENA 8.99 ZŁ

8.99 W TYM 7% VAT



MOTO GP
DUKE NUKEM:
MANHATTAN PROJECT
INDUSTRY GIANTS 2
IMPERIUM GALACTICA 3

NA NASZYCH CD

PEŁNA WERSJA GRY: DRAGON FIRE - super gra RPG w klimacie „Diablo" **DODATKI DO GIER:** 40 map do **WARCRAFT III**, nowe plansze i rodzaje broni oraz edytor map do **SOLDIER OF FORTUNE 2**, polska wersja **GTA 3**, 15 najnowszych map do **HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV** **WERSJE DEMO: DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT** - nowe oblicze księcia z Nowego Jorku, **IMPERIUM GALACTICA 3** - kontynuacja kultowej gry strategicznej, **MOTO GP** - rewelacyjne wyścigi motocyklowe, **INDUSTRY GIANT 2** - kolejna odsłona świetnej gry ekonomicznej.

MANTA OFERUJE:

multimedia MANTA



cena 19,90



PC CD PC CD
2 x CD

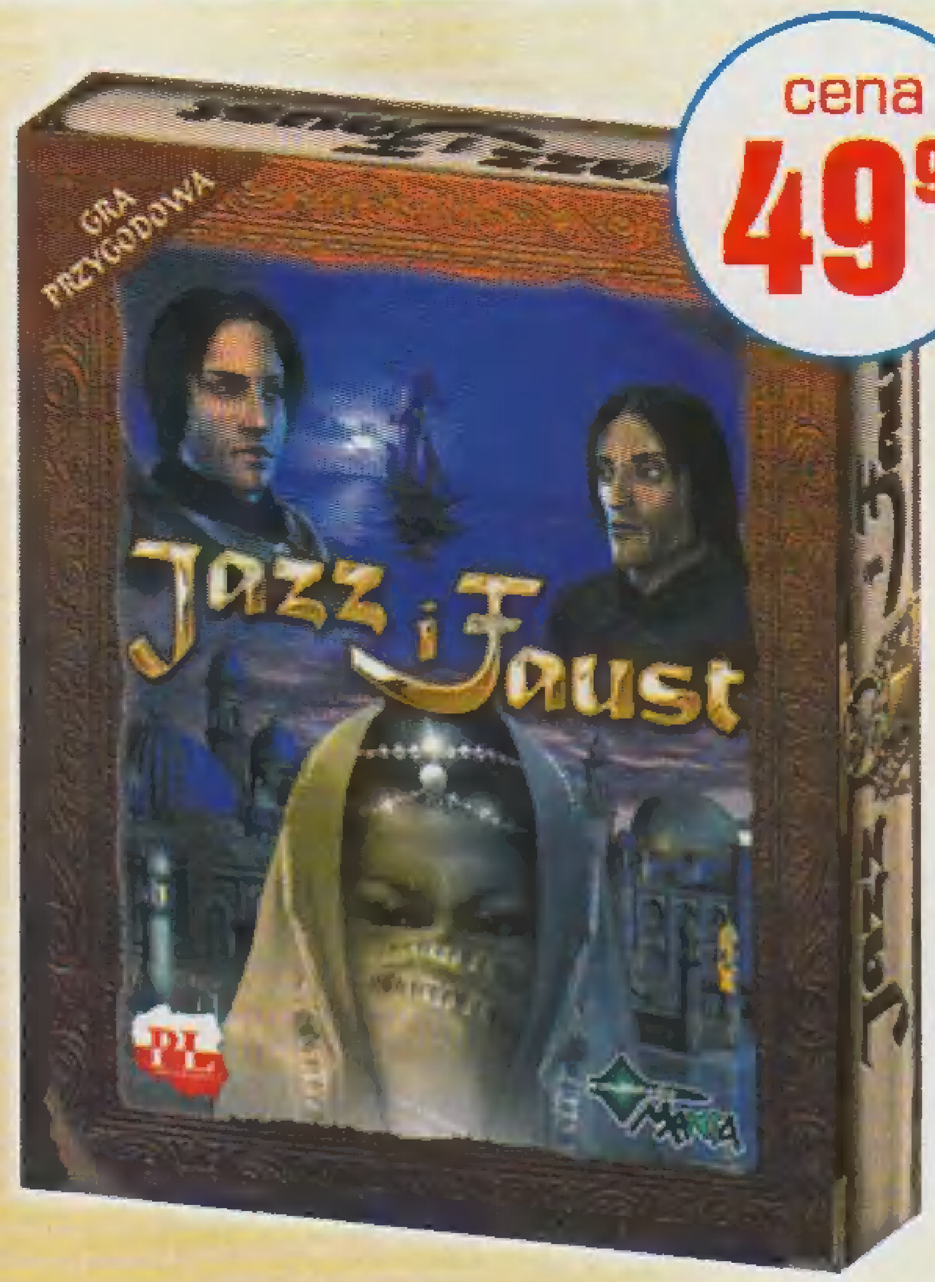
„Grazeta" - nowy tytuł prasowy. Wy decydujecie co będzie w środku!
Na początek jako dodatek - Randez Vous z Nieznajomą 2 - dwie płyty z drugą częścią doskonałej „przygodówki" erotycznej, jeszcze śmielszej i jeszcze dłuższej niż pierwsza.

cena 29,90



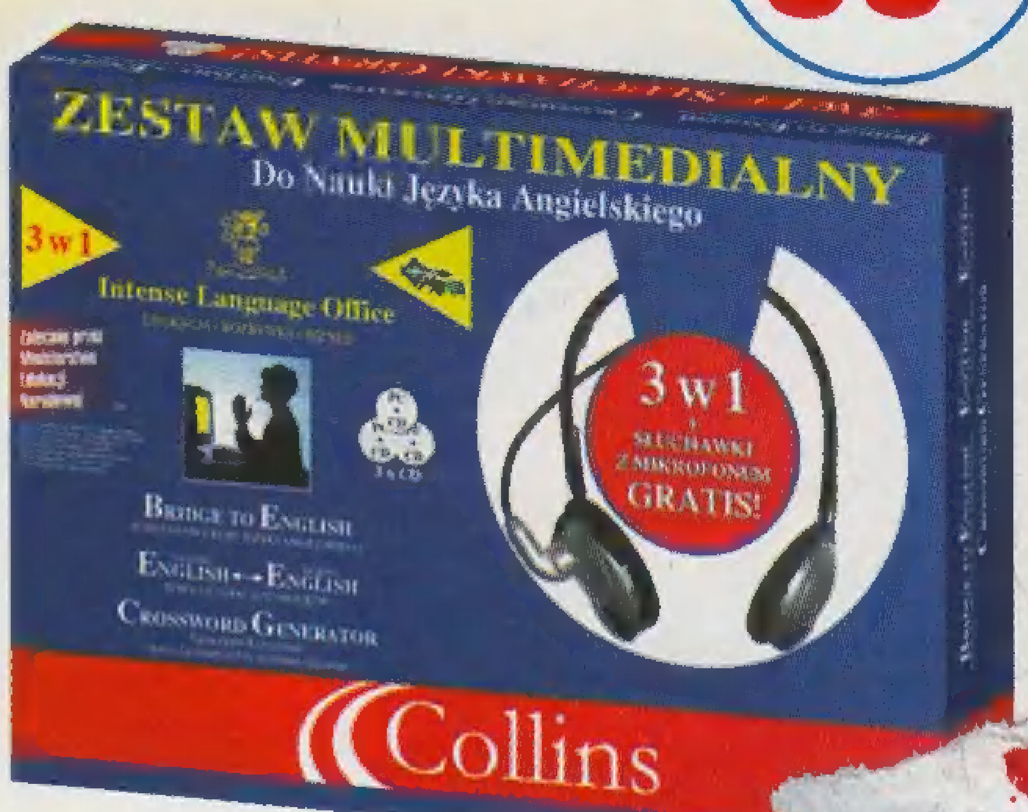
3D Mahjongg wciągająca gra logiczna dla każdego, polecana dzieciom; doskonała graficznie z możliwością dodania swojej muzyki. W komplecie myszka - Simply Mouse.

cena 49,90



Fantastyczna przygodówka rozgrywająca się na Bliskim Wschodzie. Przesympatyczni bohaterowie. Bajecznie kolorwa grafika. Wciągająca fabuła i niebezpieczne podróże.

cena 99,00



To doskonałe narzędzie do nauki od podstaw, wzbogacania słownictwa i poszerzania wiedzy z jęz. angielskiego, stworzone przez firmę Harper Collins. Do pakietu dołączone są słuchawki z mikrofonem MM30.

Szukaj w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

HAWK

Sprzedaż wysyłkowa Hawk
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pn. w godzinach 10-18

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

VITAMY W GK!





OD REDKACJI

Witamy bardzo serdecznie po miesięcznej, wakacyjnej przerwie. Wypoczęci i pełni zapału, przygotowaliśmy dla Was wiele atrakcji. Uwidoczniło się to zwłaszcza na płytach CD, na których w tym miesiącu znajdziecie fajną grę RPG po polsku „Dragon Fire" i kilka znakomitych dem. Imponująco prezentuje się również nasz kącik dodatków. Kilkadziesiąt nowych map do „Warcraft III" i „Heroes of the Might and Magic IV", nowe trasy do „Eracera" oraz najnowsze patche, to tylko niewielka część naszej oferty. A w wydaniu papierowym standardowo zapowiedzi i recenzje najnowszych produkcji. Zapraszamy do lektury i oczywiście do zabawy.

Życząc miłych i pogodnych dni pozostałych do końca wakacji, żegnamy się do następnego spotkania za miesiąc. Cześć!

Działy stałe

Pełna wersja

Beta test

Z ostatniej chwili

Recenzje

STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 8/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA:
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815 42 20 (godz 9-16.30); Fax (22) 812-68-29,
e-mail: cgs@cgs.onyx.pl; www: http://cgs.onyx.pl

REDKACJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama, marketing/pr oraz współpracownicy: Krzysztof Kiełmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler

DRAGONF[...]

Studnia dusz

Jeśli podobnie jak my jesteście fanami filmu „Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia", to z pewnością chętnie przeniesiecie się do równie baśniowej krainy, zamieszkiwanej przez elfy, karły i ludzi. Witajcie zatem w Ereb Altor.

„Dragonfire" to znakomita i bardzo klimatyczna gra RPG, nieco przypominająca wielki hit sprzed kilku laty, a mianowicie „Diablo". Dla ścisłości należy powiedzieć, że nie jest to czyste RPG, ale podobnie jak w przypadku wspomnianego pierwowzoru, gra z elementami zręcznościowymi. Historia którą opowiedzieli nam autorzy prezentuje się nadzwyczaj ciekawie i interesująco. W roku 668 król Ragowan Rodan wezwał do siebie Paro, trzeciego z najlepszych uczniów czarnoksiężnika Vicotnika, który od długiego czasu nękał ludzi, elfy i niziołków. Ragowan zapragnął sprzymierzyć się z Mrocznym Wrogiem i wspólnie z nim podbić świat. Paro umożliwił spotkanie obu mężów, którzy zawiązali ze sobą Mroczny Pakt. Na szczęście panowanie Mroku nie trwało długo. Wkrótce Ragowan poległ, u bogu swego mistrza Vicotnica w Bitwie pod Górą Łez. W Berendii i całym Erb Altor znowu zapanował spokój. Niestety nie na długo. W kilka lat po tych wydarzeniach [...]



EKRA[...]

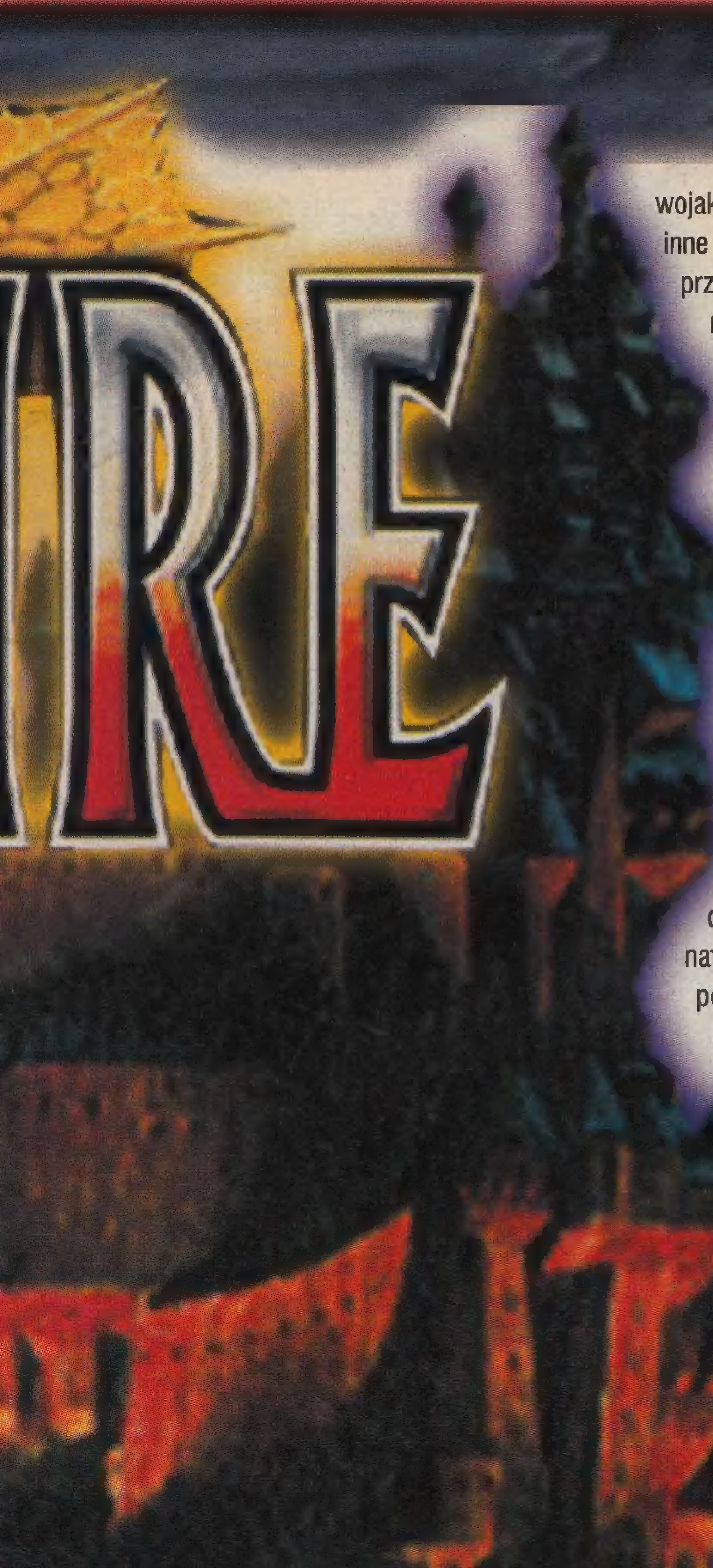
1 - Imię i umiejętności
2 - Pasek zdrowia
3 - Wyposażenie postaci
4 - Informacje
5 - Plecak
6 - Wł/Wył interf[...]
7 - Menu głów[...]
8 - Pole gry

[...] uwięziła w Stalowym Trybunale. Tu właśnie rozpoczyna się nasza rola. Zadaniem gracza jest ucieczka z więzienia i powstrzymanie strasznej Królowej. Krótko mówiąc należy uratować świat przed zagładą. Można to zrobić wcielając się w jedną z czterech dostępnych postaci (Lorreana, Trey, Bahio lub Igor). Na pochwałę zasługuje fakt, że wszystkich bohaterów charakteryzują różne parametry (siła, witalność, sprawność, broń jednoręczna, broń oburęczna, łuk), które w czasie zabawy będą się rozwijać. Gra rozpocz[...] lochach, z których należy się [...] przemierzać kra[...] [...] i wy[...] [...]a- [...] [...]ko- [...]da- [...]y- [...]

[...] narzędzie [...]tać zwykłą no[...] [...] jest to najlep[...] początkowo

● Wymagania: PII 266 Mhz, 32 MB RAM, kart[...]

● Producent: Paradox Entertainment
● Strona WWW: www.drakar.net



okazuje się niezwykle przydatne. Ponadto nasz wojak może założyć hełm, zbroje i inne okrycia, które uchronią go przed ciosami. Walka z wrogami odbywa się w sposób łatwy i nieskomplikowany. Wystarczy, używając prawego klawisza myszy, klikać często na przeciwniku, a nasz osiłek (bądź osiłka ;)) zrobi już resztę. Szkoda tylko, że kiedy wróg wyzionie ducha, jego ciało znika niczym za sprawą jakichś czarodziejskich sztuczek. Skoro już o przeciwnikach mowa, to bestiariusz „Dragonfire" jest bardzo ciekawy i obfity. W sumie natknąć się można na ok.. 20 potworów (np. Beholdery, Minotaury, Orki, Szkieletory, Pająki, Trole, Zombie itp.) i sporą liczbę postaci, z którymi nie koniecznie należy walczyć, (choć jak ktoś koniecznie pragnie posiekać współwięźnia, to cóż, może...). Gdyby, o zgrozo, coś przytrafiło się podczas starcia naszemu pupilowi, to może się oczywiście podleczyć. Plecak jest w stanie pomieścić do 9 przedmiotów, wśród których może się znaleźć broń, elementy wyposażenia oraz mikstury poprawiające stan zdrowia, czy trwale podnoszące niektóre umiejętności. „Dragonfire" nie jest jednak tylko zręcznościowym RPG. W grze, w dużo większym stopniu niż w „Diablo", liczy się spostrzegawczość i kojarzenie faktów. Bardzo często, aby przejść dalej trzeba wykonać jakieś zadanie, przynieść coś z innej komnaty lub odnaleźć ukryty klucz czy przejście. Czasami natrafić można

STEROWANIE

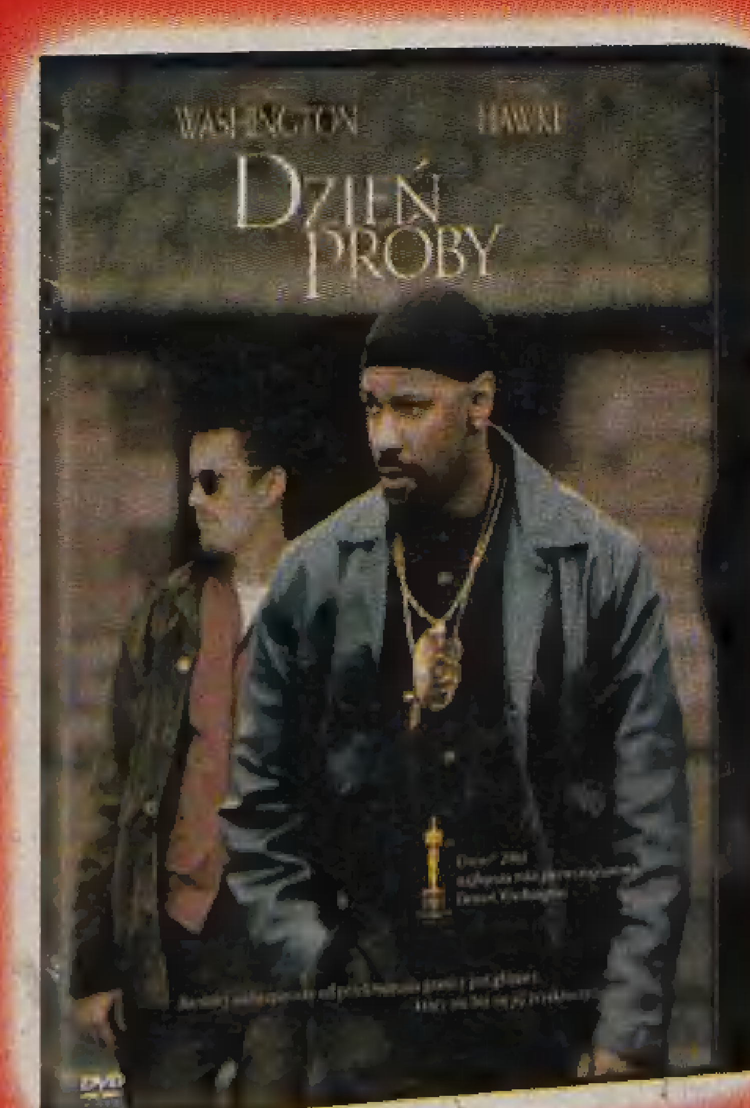
ESC - menu główne
TAB - pokaż/ukryj interfejs
F5 - zapis
F8 - odczyt
F9 - klawisze
F12 - zrzut ekranu
T lub Enter - pogawędka (tylko tryb multi)
A - wybór broni 1
S - wybór broni 2
D - wybór broni 3
I - umiejętności
Spacja - wypij eliksir
LPM - kierowanie postacią
PPM - walka, używanie przedmiotów

KONKURS



PYTANIE
Kto jest reżyserem pierwszej części EGZORCYSTY?

DO WYGRANIA
Komplet EGZORCYSTA 1-3 na płytach DVD!



PYTANIE
Ile Oscarów dostał film DZIEŃ PRÓBY?

DO WYGRANIA
3 filmy DZIEŃ PRÓBY na płytach DVD!

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się kolejnego numeru pisma. Odpowiedzi prosimy przesyłać na adres: GRY KOMPUTEROWE, ul. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.

NA CD - PEŁNA GRA

również na zapiski znajdujące się w zwojach lub w księgach, które okazują się



ważnymi wskazówkami w omijaniu pułapek lub odnalezieniu drogi do celu. Pod tymi względami „Dragonfire" zbliża się nieco do przygodówek, a to połączenie gatunków wychodzi grze na dobre.

Gdy odpalicie grę z naszego covera zauważycie z pewnością, że „Dragonfire" posiada niezłą grafikę i niezgorszą, nastrojową muzykę, co w połączeniu tworzy niesamowity klimat. Akcja została pokazana w rzucie izometrycznym. Postać, którą kierujemy widać nieco z góry i z boku, dokładnie tak, jak w „Diablo". Ułatwia to sterowanie i orientację w terenie. Na pochwałę zasługuje fakt, że ściany i wszystkie elementy otoczenia zostały pokryte bardzo ładnymi teksturkami, które doskonale imitują świat rzeczywisty. W lochach czuje się niemal wilgoć i zapach stęchlizny, a wszechogarniająca szarzyzna i chłód kamiennych posadzek sprawiają przygnębiające wrażenie. W kolejnych etapach grafika jest nieco bardziej urozmaicona, kolorowa i jakby weselsza. Również animacja postaci stoi na dobrym poziomie,







choć sami bohaterowie i potwory powinny być chyba odrobinę większe. Nic nie można zarzucić muzyce i



udźwiękowieniu, a podkreślić należy, że gra została fenomenalnie spolonizowana. Odzywki i powiedzonka bohaterów pełne są humoru i lekkiego dowcipu, a głosy lektorów dobrane zostały idealnie. Muzyka potęguje nastrój tajemniczości i delikatnie podkreśla zachodzące na ekranie wydarzenia. Co ważne, nie jest nachalna i nie nudzi się po dłuższej zabawie, ale sprzyja skupieniu. Jeżeli jednak komuś nie przypadnie ona do gustu, to bez problemu można ją wyłączyć.

BOHATEROWIE

Wcielić możesz się w skórę jednego z trzech śmiałków, albo kobiety. Twój wybór...

Igor Helm - Zostałeś pojmany w Trakorii z państwowymi pieniędzmi w worku i córką Imperatora w łóżku. Za przestępstwa, których się dopuściłeś skazano Cię na śmierć. Zrobiłbyś wszystko, żeby uciec z więzienia. Wszedłbyś nawet w układ z Roweną Rodan, władczynią Stalowego Trybunału.

Bahio Crecak - Jesteś siejącym strach kapitanem pirackiego klanu „Czarna Horda", który został zniszczony przez flotę Roweny Rodan. Zostałeś uwięziony w Stalowym Trybunale, ale zapłaciłbyś każdą cenę za sposobność pomszczenia poległych przyjaciół i stworzenia nowej floty.


Trey d'Tarin - Jesteś byłym dziekanem Rycerskiego Zakonu Serpentydów, który został zniszczony przez Rowenę Rodan. Wtrącony do Stalowego Trybunału szukasz okazji do zemsty za poległych braci.

Lorreana Khatoum - to ostatnia członkini plemienia Shadominów, które zostało zniszczone przez złą Królową Berendii. Rowena uwięziła Cię w Stalowym Trybunale. Teraz zawzięcie szukasz sposobności, aby się na niej zemścić za unicestwienie Twoich rodaków.

JAK GRAĆ

Oto kilka początkowych zadań, które musisz wykonać, aby przejść dalej w pierwszej misji (Stalowy Trybunał).

Zaczynasz w celi. Kliknij dwa razy na taborecie (LPM), a odłamiesz nogę. Na początek wystarczy jako podstawowa broń. Aby stała się aktywna musisz umieścić ją w miejscu na to przeznaczonym (3). W chlebie jest klucz. Wyjmij go i użyj na drzwiach. Po wyjściu uważaj na strażników. Zabij ich używając nogi od taboretu (PPM). Idź korytarzem w górę, a potem tunelem w prawo. Dojdziesz do śpiącego strażnika. Zabierz ze stołu klucz i wracaj przed swoją celę. Tym razem pójdź w drugą stronę. W celi po lewej jest uwięziony biedak, który Ci pomoże. Użyj klucza na drzwiach i porozmawiaj z nim. Od niego uzyskasz informacje, co czynić dalej. Musisz zdjąć więzienną obrożę, która jednoznacznie wskazuje, że jesteś więźniem. Potem będziesz mógł już wyjść z wiezienia. Twój rozmówca da Ci specjalny pierścień. Zabierz go ze sobą. Wyjdź z celi i idź w stronę śpiącego strażnika, któremu zabrałeś klucz. Na rozwidleniu nie skręcaj jednak w jego stronę, ale wejdź schodami na górę. W komnacie znajdziesz trochę złota, hełm i skórzany kabat. Porozmieszczaj przedmioty w odpowiednich miejscach. W kolejnej komnacie leży na stole topór bojowy. Zabierz go i wypróbuj na strażniku, który będzie próbował Cię zatrzymać. Teraz musisz odszukać kamienny most, o którym wspominał nieszczęśnik uwolniony przez Ciebie wcześniej. Jest za salą, w której zawaliła się podłoga. Na moście skręć w lewo. Znalazłeś komnatę, której szukałeś. Odsuń jeden z posągów (LPM), a ze ściany wysunie się półka. Połóż na niej pierścień. Otworzy się metalowa ściana, a za nią znajdziesz urządzenie, za pomocą którego usuniesz obrożę. Teraz jesteś już prawie wolny. Nie zaatakuje Cię żaden strażnik. Możesz więc spokojnie poszukać wyjścia z więzienia... Dalej musisz radzić sobie sam.


TAXI
Challenge
Szalony pościg za pieniędzmi i sławą
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
Grałeś w SUPER TAXI DRIVER? To koniecznie musisz zagrać i w TAXI CHALLENGE !!!
TAXI CHALLENGE to:
- lepsza i bardziej szczegółowa grafika
- bardziej realistyczna fizyka ruchu pojazdów
- więcej efektów specjalnych
- więcej pojazdów do wyboru
- jeszcze więcej zabawnych komentarzy pasażerów
- gra w całości w polskiej wersji językowej
hemming
Wkrótce w sprzedaży za 29,95 zł
TopWare JUST 4FUN
(c) 2002 Hemming AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja w Polsce Topware Poland Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Sprzedaż wysyłkowa Topware Poland Sp. z o.o. tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

MotoGP

Oto kolejna gra, która w najbliższym czasie pozwoli graczom odczuć, jak ogarnia ich demon szybkości. Bazując na popularności motocyklowych Grand Prix, powstała gra komputerowa mająca być ich odwzorowaniem. W „Moto GP" fanatycy wyścigów motocyklowych znajdą wszystko to, o czym marzyli. Przede wszystkim, jak przystało na obecne standardy, w grze będziemy mogli zmierzyć się z największymi gwiazdami tego sportu. Występuje tu 56 zawodników, wiodących aktualnie prym w światowych rajdach motocyklowych. Dzięki „Moto GP" będziemy mogli w końcu, (chociaż przez chwilę i tylko wirtualnie) pojeździć na potężnych maszynach z motocyklowej ligi, a można tu wymienić chociażby Yamahę Yzr 500v4 czy Protona KR v3. Oczywiście areną naszych poczynań będą najsłynniejsze tory wyścigowe, w tym Le Mans. Pełna wersja tego programu już wkrótce powinna ujrzeć światło dzienne. Jak twierdzą producenci, duży nacisk położono na wierne odwzorowanie jazdy motocyklem. Dzięki stosowaniu odpowiednich kombinacji klawiszy gracz będzie mógł wykonywać dosłownie wszystkie skomplikowane manewry wykonywane przez zawodowych kierowców. W trakcie wyścigu będziemy zmuszeni kontrolować nieustannie położenie naszego ciała (czy jest ono odpowiednio odchylone, itd.). Niestety twórcy na razie nie wspominają czy „Moto GP" będzie posiadał tak rozbudowane możliwości dokonywania analiz statystycznych przejazdów i modyfikowania swoich maszyn (tak jak ma to miejsce w „F1 2002"). Najprawdopodobniej jednak w „Moto GP" będzie silniej zaakcentowany pierwiastek zręcznościowy. Nie dysponujemy jeszcze pełną wersją tego programu, więc są to tylko przypuszczenia. Możemy się jednak pokusić o pewne porównania, gdyż jest to druga gra wyścigowa, która w tym miesiącu dotarła do naszej redakcji. Jeżeli chodzi o jakość wykonania to przy zachowaniu podobnej ilości szczegółów, jak również wielkości tekstur i ilości kolorów, musimy stwierdzić, że „Moto GP" sprawuje się lepiej niż finalna wersja „F1 2002", której recenzję znajdziecie w tym numerze. Działa płynnie, bez denerwującego szarpania obrazu. Mamy nadzieję, że do premiery nie ulegnie to zmianie. Tak trzymać!

A Wy nasi Drodzy gracze przekonajcie się sami o walorach tego programu, gdyż obszerne demo zamieściliśmy na płycie dołączonej do naszego czasopisma.

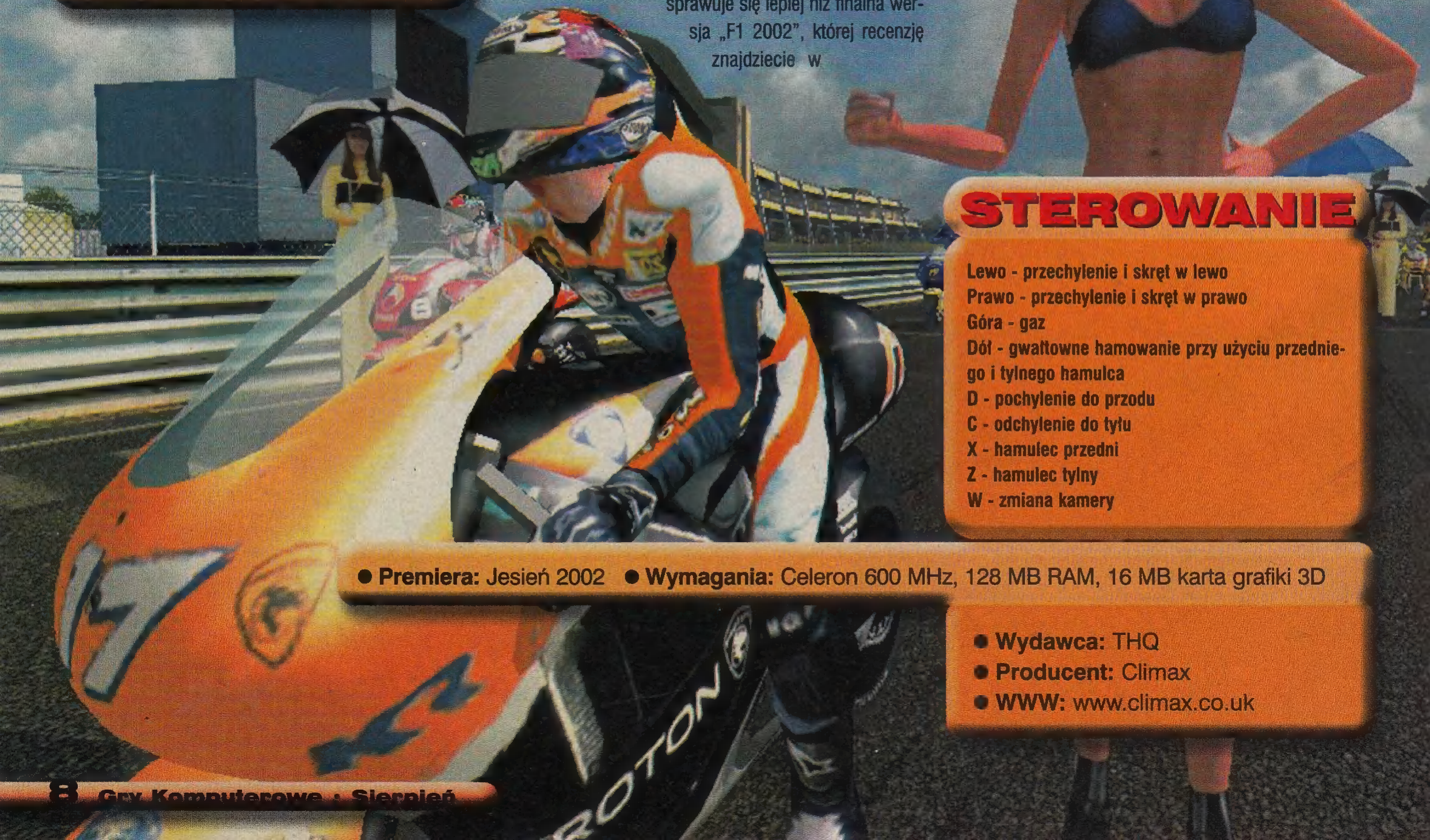


EKRAN GRY

1 - Informacje o stanie wyścigu
2 - Czas okrążenia
3 - Prędkościomierz
4 - Mapa toru wyścigowego
5 - Czas względem ostatniego zawodnika
6 - Trasa wyścigu

JAK GRAĆ

Jeżeli chodzi o gry wyścigowe, to najlepszą poradą jest oczywiście jechać do przodu i to jak najszybciej! Demo pozwala na odpalenie gry w dwóch trybach: wolnym i wyścigu. W trybie wolnym, walczymy z samym sobą, a konkretnie z czasem. Drugi tryb daje nam przedsmak tego, co będzie miała nam do zaoferowania pełna wersja tej gry. Ścigamy się z dwudziestką innych graczy na torze w Arsen, niestety do wyboru mamy jedynie dwa typy maszyn: Yamahę i Protona, ale to już wystarczy, żeby się nieźle zabawić!



STEROWANIE

Lewo - przechylenie i skręt w lewo
Prawo - przechylenie i skręt w prawo
Góra - gaz
Dół - gwałtowne hamowanie przy użyciu przedniego i tylnego hamulca
D - pochylenie do przodu
C - odchylenie do tyłu
X - hamulec przedni
Z - hamulec tylny
W - zmiana kamery

- **Premiera:** Jesień 2002
- **Wymagania:** Celeron 600 MHz, 128 MB RAM, 16 MB karta grafiki 3D
- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Climax
- **WWW:** www.climax.co.uk

OFICJALNE PORADNIKI

WERSJA POLSKA!

JUŻ WKRÓTCE!

OD 20 SIERPNIA W SPRZEDAŻY!!!

NIEPOWTARZALNY OFICJALNY PORADNIK DO GRY HEROES OF THE MIGHT AND MAGIC



DZIĘKI TEJ KSIĄŻCE ZGŁĘBISZ WSZYSTKIE TAJEMNICE GRY. WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE INTERNETOWEJ

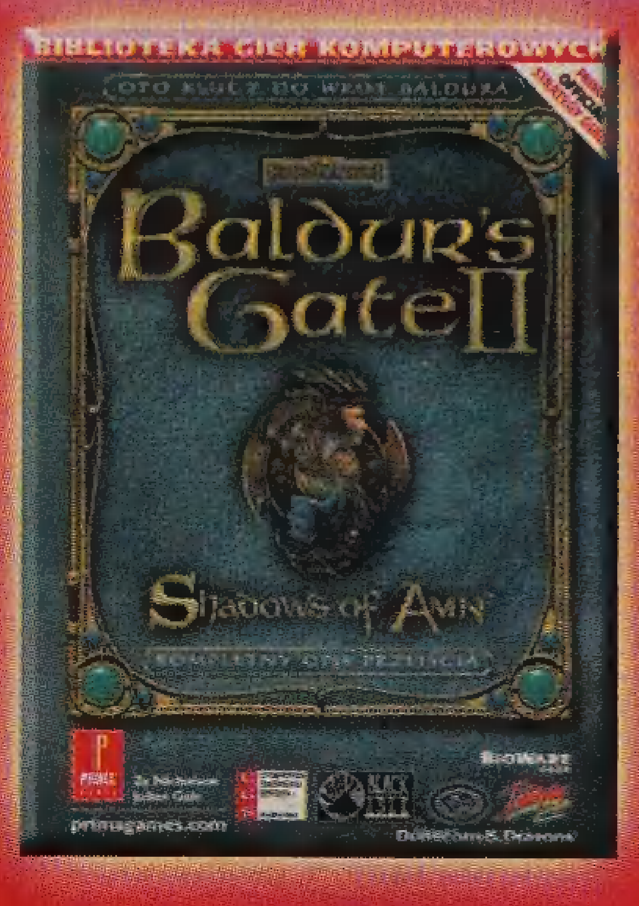
http://cgs.onyx.pl

UWAGA!!!

GRATIS

PŁYTA CD

ZAWIERAJĄCA KILKADZIESIĄT NOWYCH MAP DO GRY



MOŻESZ JESZCZE ZAMÓWIĆ

OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BALDUR'S GATE II ORAZ **OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BLACK & WHITE**, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIKI ZAWIERAJĄ UNIKALNE, NIGDZIE DOTYCHCZAS NIE PUBLIKOWANE MATERIAŁY. MOŻESZ ZAMÓWIĆ PRZESYŁAJĄC 20 ZŁ PRZEKAZEM POCZTOWYM NA ADRES

CGS, 04-202 WARSZAWA, UL. MARSA 6.

DODATKOWE INFORMACJE - TEL. 815 42 20.



IMPERIUM GALACTICA III GENESIS

Kapitanie, wykryliśmy ślady otwierającego się korytarza podprzestrzennego! W ciągu dwóch klików wejdziemy w zasięg sensorów wizyjnych. Skan molekularny sugeruje, że zbliżają się dwa Genoriańskie niszczycie klasy Tiger.

Poruczniku Tagart, wszyscy na stanowiska bojowe, przełączyć tarcze balistyczne na poziom czerwony, a tarcze energetyczne na poziom zielony, przechodzimy na silniki taktyczne.

Brzmi to jak początek dialogu z jakiegoś filmu science fiction, prawda? A w rzeczywistości jest to trzecia odsłona jednej z ciekawszych serii gier strategicznych, a mianowicie „Imperium Galactica 3". Jaki będzie wynik tej potyczki? O tym będziecie się mogli wkrótce przekonać, gdyż premiera tuż, tuż.



STEROWANIE

Odbywa się głównie za pomocą myszki, lewy przycisk wywołuje menu programowego, prawy zatwierdza wybór. Trzymając jednocześnie dwa przyciski jesteśmy w stanie dowolnie przybliżać i oddalać pole gry.

Zabawę rozpoczynamy, gdy mieszkańcy Ziemi zmuszeni są opuścić rodzimą planetę z powodu inwazji obcej rasy. Ludzkość ucieka w niezbadaną część galaktyki i tam rozpoczyna budowę imperium, co w przyszłości ma doprowadzić do odzyskania Ziemi. Będziemy pomagać w rozwoju naszych kolonii, czuwać nad rozwojem technologicznym cywilizacji, wreszcie zadbać o odpowiednie kontakty z galaktycznymi sąsiadami (w trakcie rozgrywki napotkamy sześć innych ras). Sami będziemy w stanie zaprojektować okręty naszej kosmicznej flotylli i sprawdzić je w działaniu. Walka ma być jednym z większych atutów tego programu, odbywać się będzie w trybie czasu rzeczywistego z możliwością pauzy, dzięki czemu zyskamy oddech na zweryfikowanie sytuacji taktycznej i wydanie odpowiednich rozkazów. Możliwości prowadzenia walki w kosmosie mają wyznaczyć nowe standardy dla tego typu gier. W porównaniu do poprzednich części, w „Imperium Galactica 3" zrezygnowano z rozwiązań strategicznych rodem z „Master of Orion" i zdecydowano się na wprowadzenie walki w stylu „Homeworld". To znaczy, że odbywa się ona w trójwymiarowej przestrzeni, gdzie obraz możemy dowolnie obracać, przybliżać i oddalać. Twórcy gry zapewniają, że w kosmicznych potyczkach będzie mogło jednocześnie brać udział trzydzieści statków kosmicznych, a jeżeli wydaje Wam się, że to mało, informujemy, że chodzi tu tylko o duże okręty. Dookoła nich, będą się jeszcze kręcić dziesiątki myśliwców i kosmicznych bombowców. Aby można było skutecznie dowodzić taką flotyllą, na pokład każdego okrętu, delegujesz dowódcę. W trakcie bitwy wydajesz mu ogólne polecenia, które stara się on realizować w miarę swoich umiejętności. W dowolnej chwili, można jednak przejąć kontrolę nad każdym ze swoich okrętów. Wtedy to w pełni decydujemy o tym, jakiego rodzaju broni używać w danym momencie, jaki rodzaj tarcz uruchomić itd. Dzięki staraniom naszej redakcji udało się zamieścić demo tej interesującej gry. Wystarczy uruchomić płytkę, aby samemu przekonać się, jak bardzo wciągająca jest ta gra.



EKRAN GRY

1 - Lista posiadanych okrętów
2 - Archiwum wiadomości
3 - Wywołuje opcję rozkazów dla aktualnie wybranego okrętu
4 - Opcja szczegółowego zarządzania okrętem
5 - Lista wrogich okrętów
6 - Obszar gry
7 - Informacje o aktualnie wybranym statku przeciwnika


W demie mamy możliwość rozegrania jednej potyczki, ale na początek proponujemy poświęcić trochę czasu na obejrzenie bitwy demonstracyjnej. Kiedy już nam się to znudzi, czas ruszać do boju. Dysponujemy pięcioma okrętami: dwa statki zwiadowcze, dwa niszczyciele i lotniskowiec (wyposażony jest on w cztery eskadry bombowców i jedną myśliwców). Najlepiej koncentrować ogień na jednym przeciwniku, najpierw osłabcie tarcze (najlepiej to robić używając broni energetycznej), dopiero później zajmijcie się rozwalaniem kadłuba okrętu.



● **Premiera:** Wrzesień ● **Cena:** Tel. ● **Wymagania:** PII 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB karta grafiki 3D

● **Wydawca:** CDV
● **Producent:** Mithis Gamet
● **Dystrybucja:** Cenega
● **WWW:** www.ig3.de


LUCY LAWLESS
JUŻ
NA WIDEO
I DVD
XENA
WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA
KONIEC LEGENDY
WERSJA REŻYSERSKA
KTÓREJ JESZCZE NIE WIDZIAŁEŚ
USA HOME ENTERTAINMENT
© 2002 USA HOME ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED
Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp. z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel. (22) 833 73 12, fax (22) 833 73 13, www.monolith.com.pl

NA NASZYM CD



W dobie kryzysu gospodarczego, nasze niepowodzenia finansowe można powetować sobie w komputerowym światku. Możliwe jest to dzięki grom ekonomicznym, dzięki którym w bezpieczny sposób przetestujemy nasze nawet najbardziej odważne pomysły finansowe. Gra „Industry Giants 2", której demo znajdziecie na naszym krążku CD, znakomicie się do tego nadaje. Umożliwia ona stworzenie potężnego imperium gospodarczego i poznanie mechanizmów rządzących biznesem.

Zabawę rozpoczynamy w roku 1900. Mamy możliwość zakładać gospodarstwa rolne, budować kopalnie, tartaki, fabryki. Wraz z postępami w grze i zmianami uwarunkowań gospodarczych dojdą potem możliwości zakładania sieci sklepów, tworzenie sieci transportowych np. terminali dla ciężarówek, trakcji kolejowych, budowę stoczni i portów. Wszystko to zostało okraszone, całkiem przyjemną dla oka grafiką, co niewątpliwie wpływa na atrakcyjność tego produktu.

Gra na początku zabawy wydaje się dziecinnie prosta, ale im bardziej będziemy wchodzili w skomplikowany świat wzajemnych powiązań, nie będzie już tak łatwo. Najpierw musimy zdecydować o rozmieszczeniu naszych przedsięwzięć tj. sklepów, kopalń czy fabryk. Oczywiście trzeba to robić z głową, gdyż sklepy muszą być położone w pobliżu obszarów gęsto zaludnionych, a kopalnie i fabryki powinny być od nich oddalone, żeby nie utrudniać życia ludności. W tym miejscu należy zwrócić uwagę na dość ciekawe rozwiązanie zastosowane w grze. Mamy bowiem wpływ na rozmieszczenie naszych sklepów czy fabryk, natomiast miasta, w których to robimy, żyją potem własnym życiem, rozwijają się i podupadają. Może rozegrać się taki scenariusz, że osiedla mieszkaniowe rozrosną się na tyle, że dotrą w pobliże naszych zakładów. Wtedy te dzielnice już nigdy nie będą się rozwijać i z czasem zamienią się w slumsy, a to z kolei spowoduje, że sklepy na tych obszarach przestaną przynosić dochody, co z kolei...

Z innych niespodzianek, może zdarzyć się tak, że wyczerpie się źródło surowców naturalnych, a miasto rozwijało się dzięki funkcjonującym w jej pobliżu kopalniom. Nie trudno przewidzieć, że w sytuacji, gdy kopalnie przestają dostarczać węgiel, rozpocznie się stopniowy upadek miasta.

Gra pozwala nam na kontrolowanie tego świata w najdrobniejszych szczegółach. Sami decydujemy o wysokości pensji naszych pracowników, rodzaju ciężarówek, które będą rozwozić nasze produkty, cenie towarów w naszych sklepach itd. Dzięki potężnym zestawieniom statystycznym jesteśmy w stanie na bieżąco śledzić losy naszego imperium finansowego (a także naszej konkurencji) i w zależności od sytuacji, błyskawicznie reagować na wszystkie zagrożenia.

Zapraszamy do spróbowania własnych sił w wersji demo. Mamy nadzieję, że po premierze wersji finalnej będziemy mogli przekazać Wam więcej szczegółowych informacji na temat tej świetnie zapowiadającej się gry.



EKRAN GRY

1 - Opcje gry. Od lewej: Wyjście z programu, Zapisanie lub załadowanie stanu gry, Ustawienia obrazu, Informacje o produktach, Włączenie i wyłączenie minimapy, biblioteka wiadomości, informacje o pojazdach, konkurencja, statystyka, stan firmy, informacja o warunkach zwycięstwa
2 - Minimapa
3 - Obszar gry
4 - Menu budowania
5 - Informacje o aktualnie wybranym budynku
6 - Włączenie/wyłączenie podglądu aktualnie wybranego budynku
7 - Możliwe do umieszczenia budynki

JAK GRAĆ

Demo pozwala na zapoznanie się z mechaniką gry dzięki samouczkowi, który jest tu zamieszczony. Podzielony on został na trzy części: pierwsza poświęcona jest ekranom gry, druga podstawom wznoszenia naszego imperium przemysłowego, a trzecia zasadom handlu. Dodatkowo w demo został zamieszczony scenariusz, w którym będziemy mogli rozpocząć naszą karierę rekina biznesu w spokojnym miasteczku nad brzegiem olbrzymiego jeziora. Niestety w demo zostaliśmy ograniczeni do wznoszenia farm, tartaków, fabryk mebli i sklepów, ale na początek powinno to wystarczyć.

STEROWANIE

Większość poleceń wykonuje się za pomocą myszki. Naciśnięcie lewego przycisku wywołuje menu budowania. Kliknięcie na budynku, wywołuje bardziej szczegółowe menu.

- Premiera: Październik • Cena: 39,90 zł • Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB karta grafiki

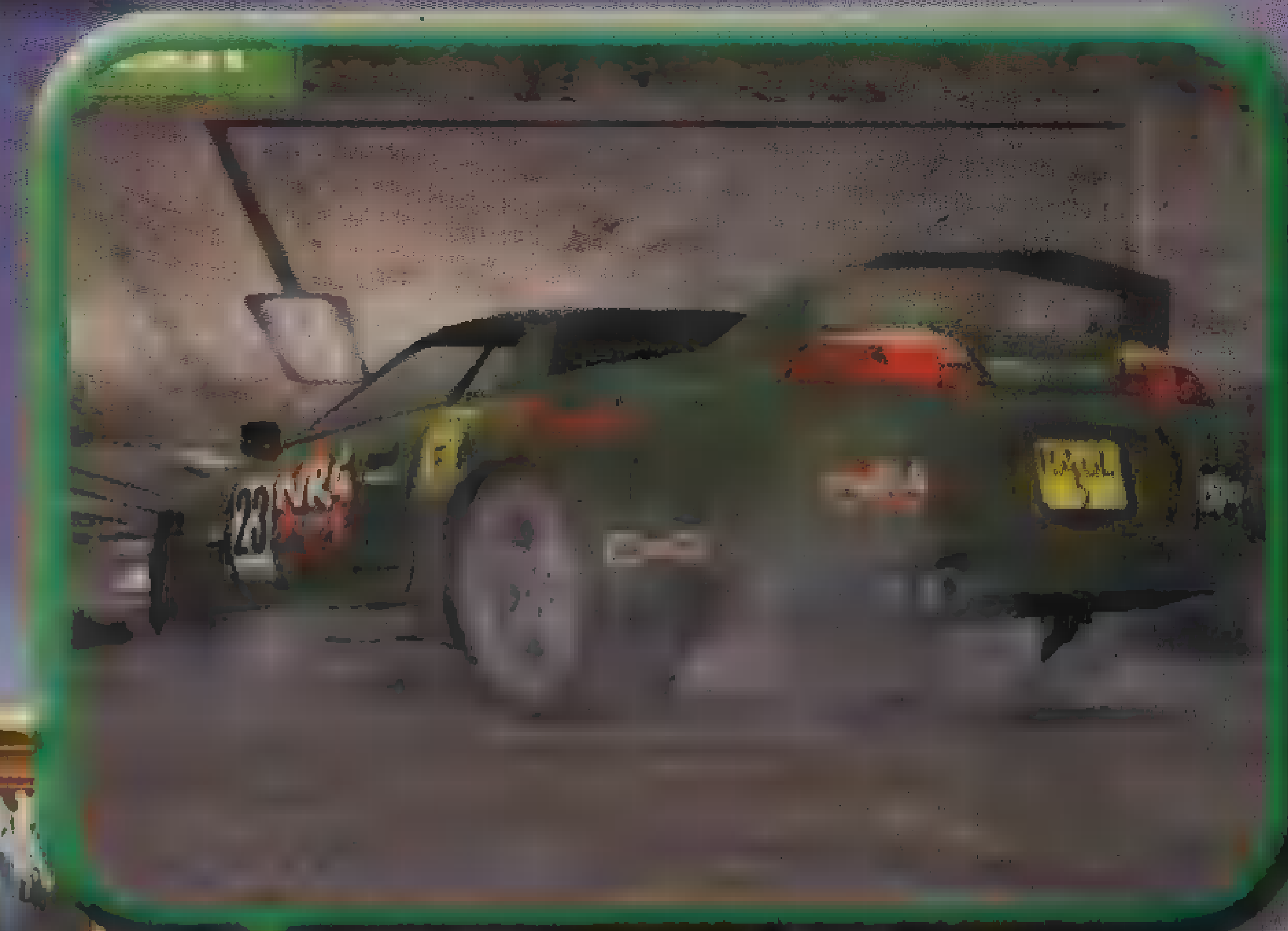
- Wydawca: JoWooD
- Producent: JoWooD
- Dystrybucja: CD Projekt
- WWW: www.industrygiant2.com




SCOOBY-DOO
WARNER BROS. KINO FAMILIJNE
Scooby-Doo i Szkoła Upiorów
Scooby-Doo Cyber pościg
Scooby-Doo i najeźdźcy z kosmosu
Polski dubbing!
NAJBARDZIEJ ZAKRĘCONY PIES GRASUJE
NA VIDEO I DVD VIDEO
przyjaciółka
Mamo to ja
RADIOKOLOR 103fm Twój wybór...
LIFE VIDEO
Wirtualna Polska

NA NASZYM CD





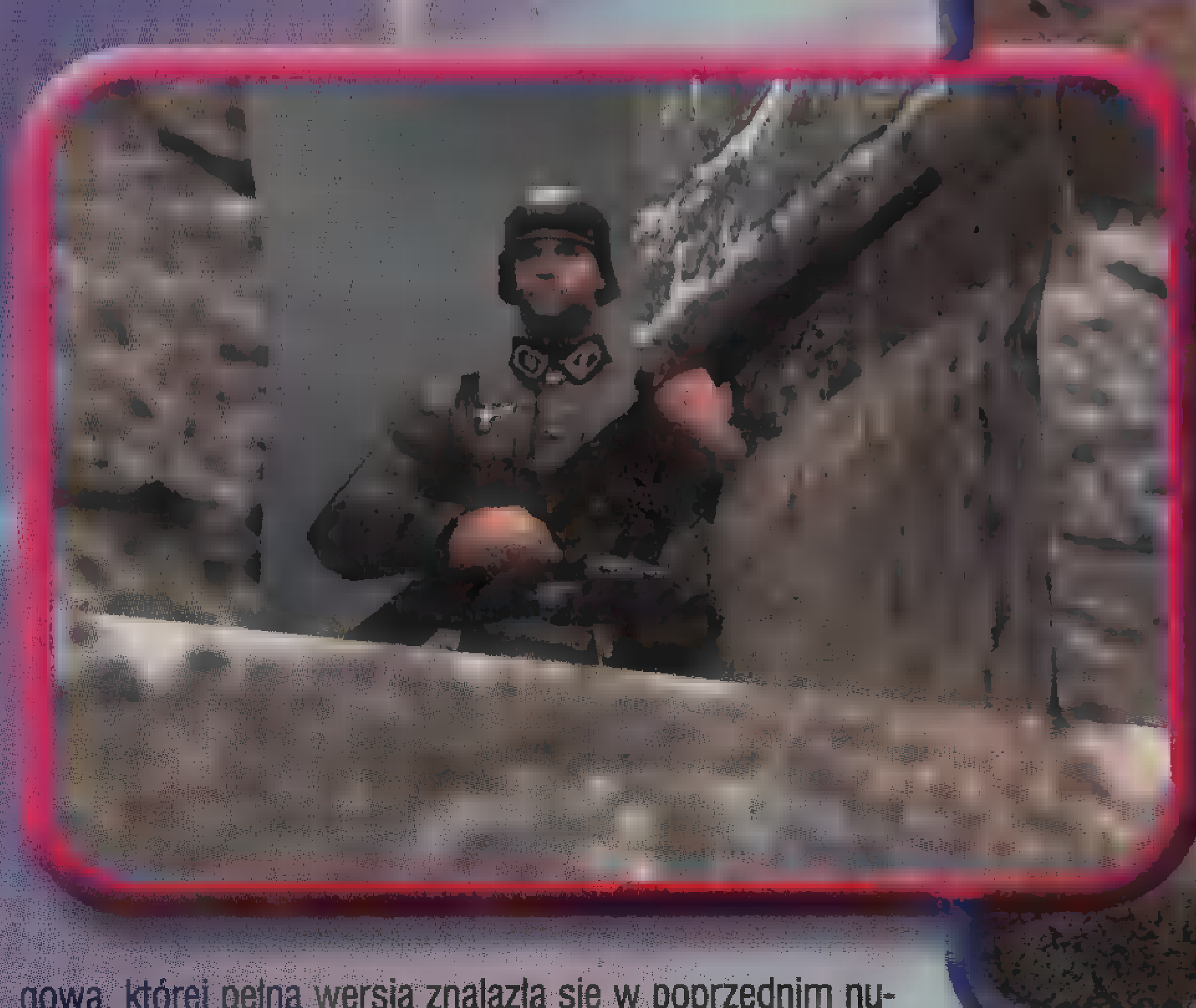




Witamy w naszym kąciku poświęconym dodatkom do najbardziej popularnych gier. Dzięki tym niepozornym programikom, Wasze gry zyskają nowy wymiar. Będziecie mogli odkryć je na nowo i czerpać z nich większą satysfakcję.

ERACER

Na początek spełniamy obietnicę z poprzedniego numeru i zamieszczamy na płycie dodatkowe trasy do gry „Eracer". Dla tych, którzy być może przeoczyli ten tytuł, przypominamy, że „Eracer", to gra wyścigowa, której pełna wersja znalazła się w poprzednim numerze. Wystarczy tylko uruchomić pliki DysonDam, Goldstone, IceEight i StormDrain. Rozpakują się one i zainstalują do dyrektorii, w której zainstalowaliście grę „Eracer". Dodatkowo zamieszczony na płycie patch, przyspiesza działanie gry, a także niweluje, występujący na niektórych komputerach (wyposażonych w starsze typy kart graficznych) błąd zniekształcający wygląd tras wyścigów. Musicie tylko zastąpić plik eracer.exe, plikiem, który znajduje się w programie eracerpatch(117).exe. Pamiętajcie o tym by później program uruchomić przez menu Start. Dwukrotne kliknięcie na skopiowanym pliku nie wprowadzi zmian.





HEROES OF THE MIGHT AND MAGIC IV

Po raz kolejny zamieszczamy na płycie zestaw map do gry „Heroes of the Might&Magic IV". W oczekiwaniu na tryb multiplayer (którego premiera ciągle jest przesuwana i ma nastąpić na początku września), dzięki tym mapom będziecie mogli doskonale bawić się ze znajomymi grając na jednym komputerze.

RETURN TO THE CASTLE WOLFENSTEIN

Na płycie znajdziecie również zestaw map do jednej z bardziej popularnych strze-

lanek tego roku, mamy tu na myśli grę „Return to the Castle Wolfenstein". Znajdziecie je w pliku GOTY MapPack. Program ten po uruchomieniu, zainstaluje się sam w dyrektorii w której znajduje się „Wolfenstein". Najlepsza mapa znajdującą się w tym programie, jednogłośnie wybrana przez całą redakcję, to Trench Toast, sami sprawdźcie, dlaczego.



SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

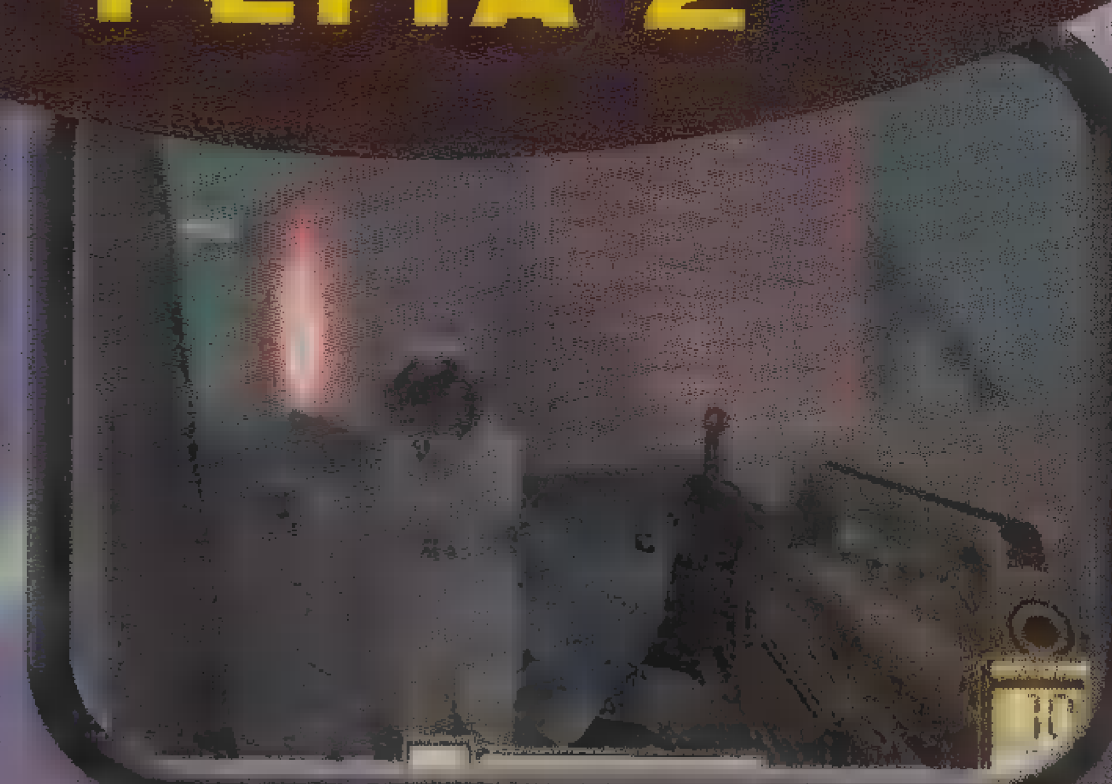
Na płycie znajdziecie patch do „Soldier of Fortune 2", który oprócz poprawienia błędów dodaje także edytor map. Ponadto sprawia, że otrzymujemy dodatkowo cztery nowe mapy do gry wieloosobowej, nową broń „MP5SD" i nową dyscyplinę „DEMOLITION".





GTA 3

Kolejną atrakcją naszej płyty CD jest patch do gry „GTA 3", który polonizuje tę grę (niestety, zmienia ją w tzw. wersję kinową, czyli z napisami). Patch ten przyspiesza również działanie samego programu.





NEVERWINTER NIGHTS

Miłośnicy gry „Neverwinter Nights" od razu ruszyli do tworzenia rozszerzeń do tej gry, zamieszczamy więc moduły do niej. Contest of Champions dodaje arenę na której będziemy zdobywać doświadczenie walcząc z potworami, a także innymi graczami.

Moduły The Dark Ranger's Treasure, The Winds of Eremor, To Heir is Human dodają nowe lokacje: wyspę i bagna. Dochodzą także nowe questy.

WARCRAFT 3

Dzięki staraniom naszej redakcji na płycie znajdziecie około czterdziestu nowych map do największego hitu ostatnich tygodni „Warcraft III".

PATCHE

Najnowsze patche jakie zamieściliśmy na CD to: Warcraft 3 ver. 1.01, Heroes of Might Magic 4 ver.1.3.1.

● **Wymagania:** Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, karta muzyczna, karta graficzna 1 MB

ASTRORIX GOLD

STEROWANIE

Grę obsługuje się myszą
Lewo, prawo - poruszanie paletki
Lewy Przycisk Myszy - strzał



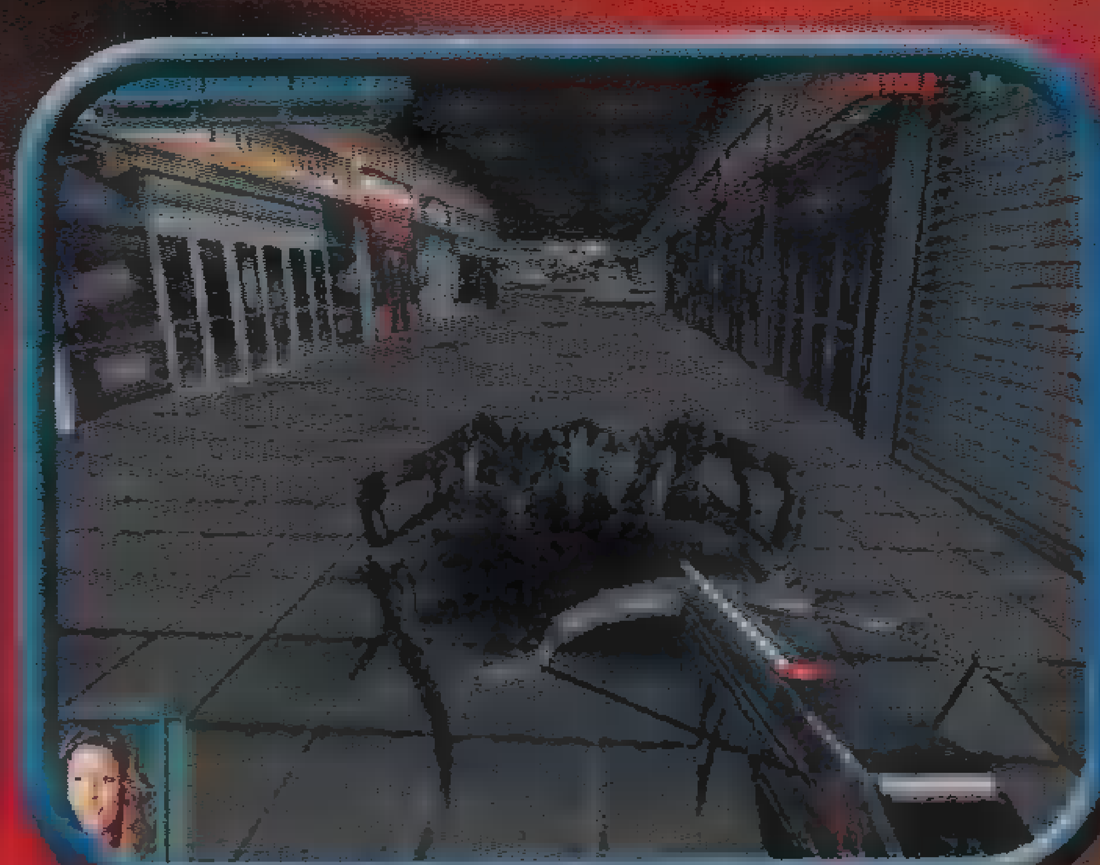


● **Wymagania:** Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, karta muzyczna, karta graficzna 4 MB

EIGHT LEGGED FREAKS

STEROWANIE

W, S, A, D - sterowanie kierunkiem ruchu
1, 2, 3, 4 - zmiana rodzaju broni
P - pauza
C - kucnięcie
Space - skok
M - mapa





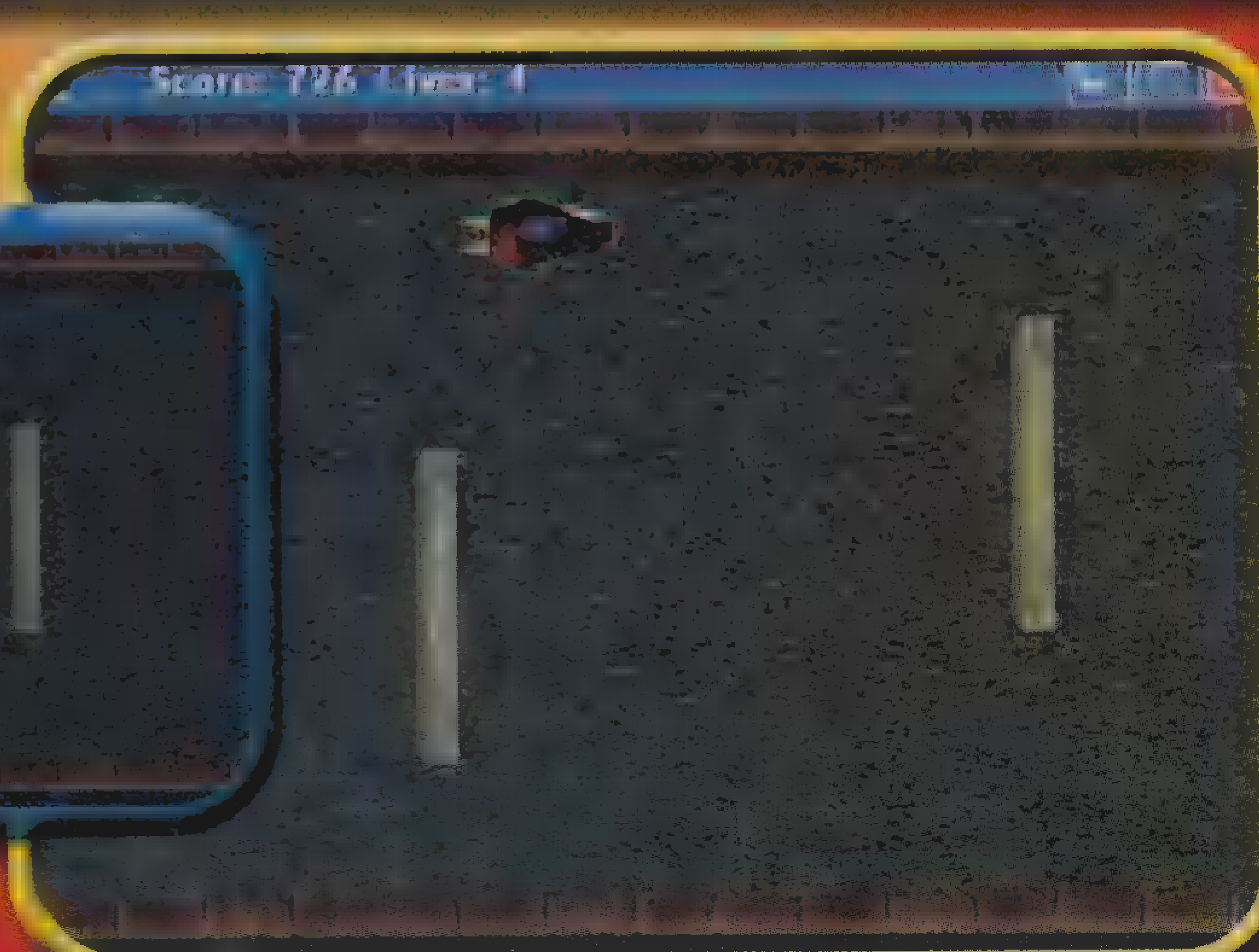
● **Wymagania:** Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, karta graficzna 1MB

HARD WAY

STEROWANIE

Kursory - zmiana kierunku ruchu
Spacja - strzał





● **Wymagania:** Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 1MB

PAINTBALL PARTY



STEROWANIE

Kursory - kierunek ruchu
SHIFT - skok
ENTER - strzał

Jeżeli nie [illegible] Paintballu [illegible] mić [illegible] Paintball Party. [illegible] Strzela [illegible] kulkami [illegible] w takich [illegible] jak [illegible] arena [illegible] czy miasto. Dla [illegible] Hunt [illegible] W [illegible] [illegible] Capture the Flag [illegible]



[illegible] Paintball Party [illegible]

● **Wymagania:** Pentium 266 MHz, 36 MB RAM, karta graficzna OpenGL

STRONG GAMMON 2

Gra jest komputerowym odpowiednikiem klasycznej gry Backgammon [illegible] Wykonanie [illegible] bo gra [illegible] tryb OpenGL. Można grać z komputerem [illegible] Do wyboru jest 5 [illegible]

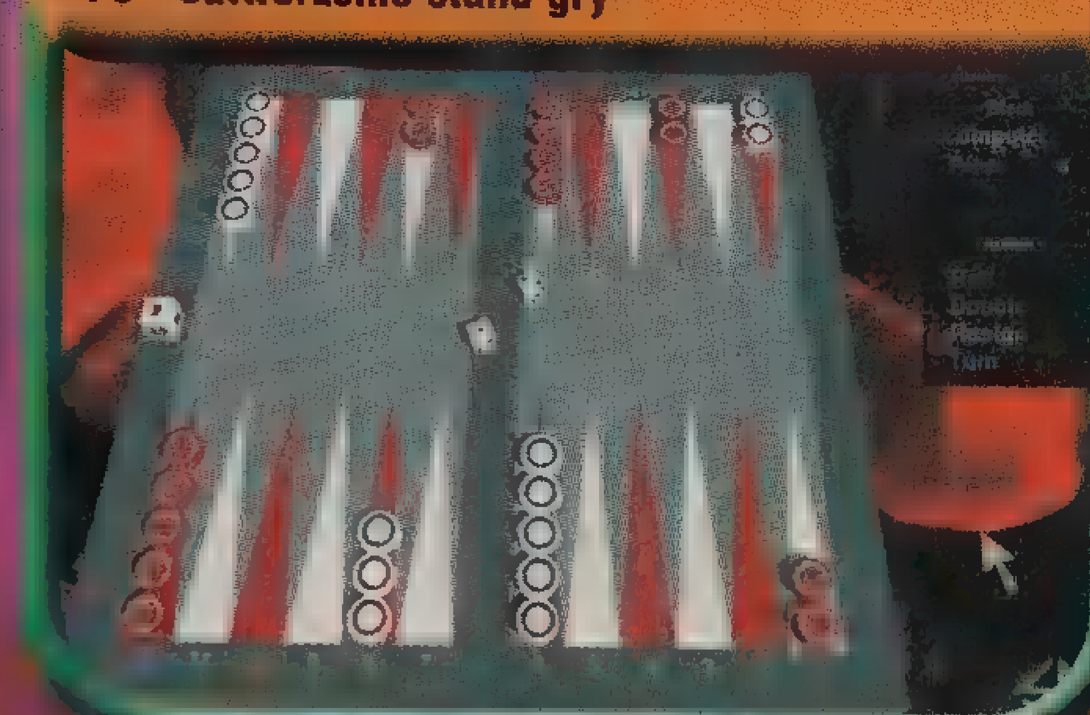




[illegible] „Strong Gammon 2" [illegible] dla [illegible]

STEROWANIE

LPM - wskazanie pionka
PPM - rotacja planszy
ESC - menu
CTRL + Z - cofnięcie ostatniego ruchu
F2 - nagranie stanu gry
F3 - odtworzenie stanu gry



● **Wymagania:** Pentium 266 MHz, 36 MB RAM, karta graficzna 1MB

SPHERE

[illegible] Gra [illegible]

STEROWANIE

Kursory - poruszanie piłeczkami w czterech kierunkach

[illegible] Zabawa [illegible] się czasami [illegible] bo [illegible] czasu [illegible] grę. [illegible] są w [illegible] strzeni. [illegible] na 5! Warto [illegible]



Blizzard [illegible] piratów

Firma Blizzard [illegible] się na poważnie do walki z [illegible] komputerowymi [illegible] wersji w trakcie [illegible] na Battle.net. Konta graczy, u których [illegible] wersja [illegible] z gry [illegible] są blokowane tak samo [illegible] jak dostęp do samego [illegible].

Randez Vous z [illegible] 2

[illegible] części gry za [illegible] okaże się druga. Cóż, widocznie zapotrzebowanie na tego typu produkcje jest dość duże, a podaż nie nadąża za popytem. W „Randez Vous 2" znów [illegible] rzucić się [illegible] i [illegible]. Ale tym razem [illegible] towarzystwo [illegible]. Gra będzie dystrybuowana w [illegible] jako „[illegible]", a jej [illegible] pewność [illegible].

Uczmy się języków

[illegible] do nauki języka [illegible] „Intense Language Office", to najnowsze komputerowe ćwiczenia językowe. Firmowane są przez doskonałą firmę Harper Collins. Ćwiczenia te [illegible] znacznie [illegible] zastosowania [illegible]. Pakiet składa się z [illegible] programów i jest [illegible] do nauki od [illegible] słownictwa i [illegible] języka angielskiego. W [illegible] się słuchawki z [illegible] dzięki którym [illegible] aplikacji [illegible] w tym [illegible] Audio [illegible] się możliwy [illegible]. Cena [illegible] PLN.

Cultures 2: Wrota Asgardu

Gra ukaże się w serii „eXtra Gra" już 18 [illegible] rozgrywki nawiązuje do serii „Settlers" i „Alien Nations". W „Cultures 2" [illegible] części gry Wikingów [illegible] za [illegible] Europy [illegible]. Podczas rozgrywki [illegible] dobrze [illegible].

BATTLE REALMS WINTER OF THE WOLF

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Liquid Entertainment
- **Premiera:** Jesień 2002

Po sporym sukcesie rynkowym „Battle Realms" można się było spodziewać, że nastąpi kontynuacja tej doskonałej strategii czasu rzeczywistego.

[illegible] „Battle Realms: Winter of the Wolf" [illegible] historię klanu Wilka, który [illegible] w trakcie dwunastu misji. Nie [illegible] zmian w [illegible], że [illegible] zostanie [illegible] nowych [illegible], a także kilku [illegible].





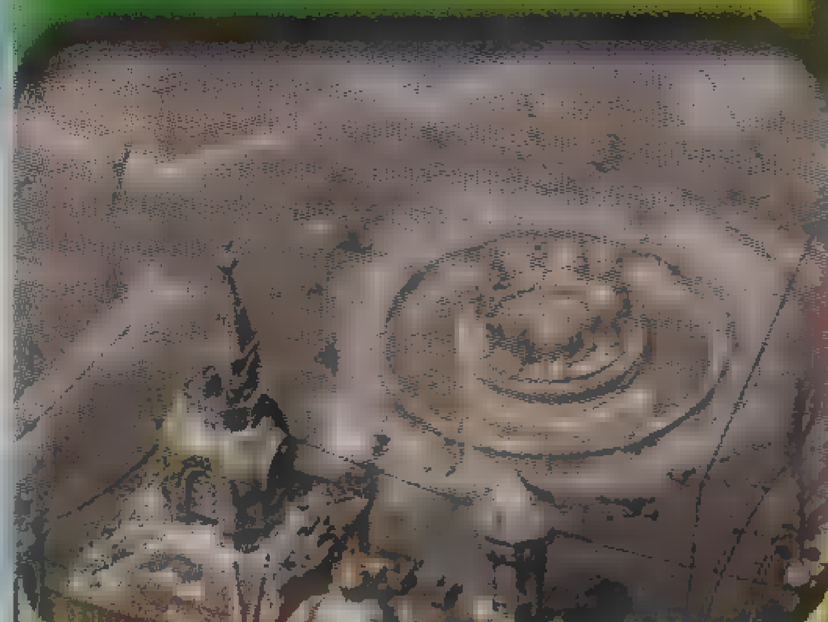
COMMANDOS 3

Ta [illegible] z pewnością [illegible] fanów [illegible] oddziału do zadań specjalnych z czasów II Wojny Światowej.

[illegible] 2003 na półki sklepowe.

- **Wydawca:** Eidos
- **Producent:** Pyro Studios
- **Premiera:** Lato 2003

[illegible] trzecia część [illegible] gry „Commandos". Czego możemy [illegible] w tym tytule? [illegible] grafiki i [illegible]



[illegible] coraz [illegible] czy [illegible]. Ale [illegible] oczywiście nie [illegible] zmiany [illegible]. Tym razem gra nie będzie [illegible] misji. Od gracza [illegible] w [illegible] miejsce frontu [illegible]



ETHERLORDS 2

Już wkrótce minie rok od premiery gry „Etherlords", a ponieważ sprzedawała się całkiem nieźle, nadszedł czas na kontynuację.

Dla niezorientowanych drobna podpowiedź: „Etherlords" jest połączeniem gry strategicznej w stylu „Heroes" czy „Disciples" z grą karcianą a'la „Magic the Gathering". „Dwójka" pozwoli nam na rozegranie czterech kampanii, a do gry zostanie wprowadzonych ponad trzydzieści nowych zaklęć, szesnaście potworów i [illegible] dwudziestu nowych bohaterów. Zwiększone [illegible] ilość współczynników [illegible]. Rozbudowany zostanie element ekonomiczny [illegible] miast. Będziemy tam mogli teraz wynajdować nowe karty czy też tworzyć artefakty. Do gry zostanie dołączony edytor umożliwiający tworzenie własnych plansz i kampanii.

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Nival Interactive
- **Premiera:** Jesień 2002





[illegible] sów. Niemieckie [illegible] się [illegible] można [illegible]. Wywiad [illegible] niemieckich [illegible]. Może [illegible] wysłać kilku żołnierzy [illegible] zlikwidować. Nie zawsze jednak informacje są dokładne [illegible] się zdarzyć, że [illegible] generałów nasi żołnierze [illegible] to ma sprawić, że [illegible] nigdy nie [illegible] taka sama. Kto wie, może jeśli [illegible] wyjątkowo sprawni [illegible] nam się [illegible] wojnę i wiele szybciej niż miało to miejsce w rzeczywistości.

PRISONER OF WAR

"Prisoner of War" to [illegible] żołnierzy alianckich.



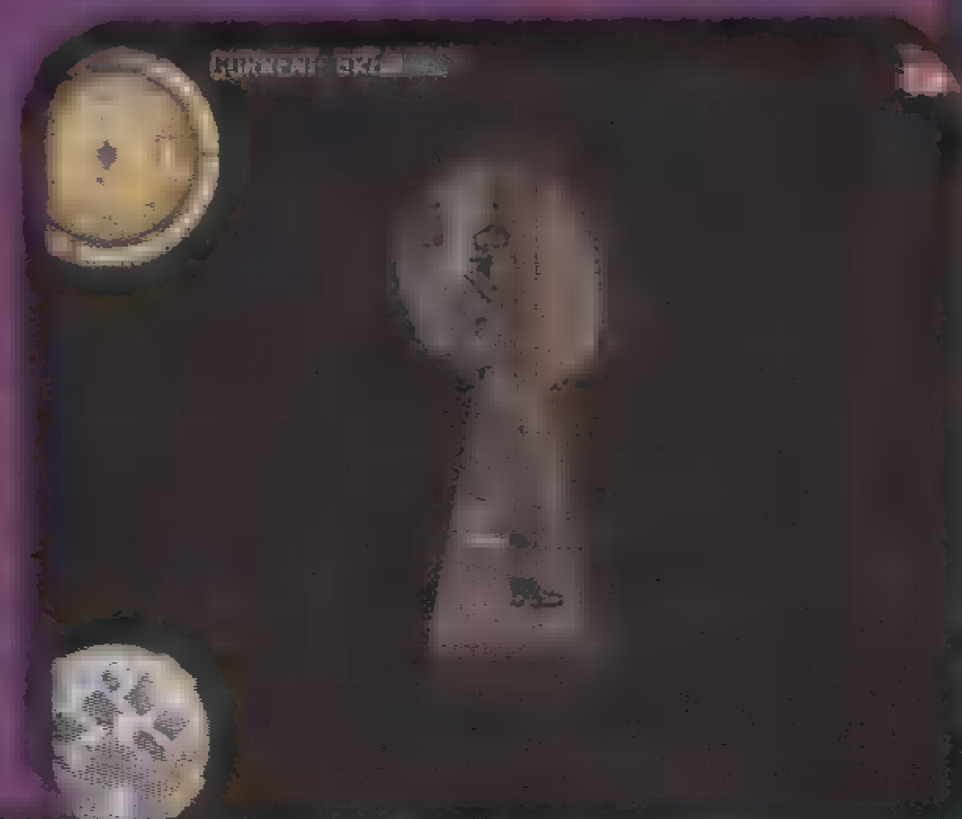
- **Wydawca:** Codemaster
- **Producent:** Codemaster
- **Premiera:** IV kwartał 2002

[illegible] w tej [illegible] się w [illegible] TPP [illegible]

"Prisoner of War" [illegible] tunek [illegible] Wcielasz się w [illegible]



[illegible] "Prisoner of War" [illegible]



[illegible] gdy są [illegible] 29,90 PLN.

Mistrzostwa Polski Warcraft III: [illegible] of Chaos!!!

Tak, tak [illegible] CD [illegible] Już [illegible] zmagania o [illegible] Polski w "Warcraft III" [illegible] zabawa [illegible] ne. [illegible] wym [illegible] prasę [illegible]

Wirus Nimda na [illegible]

[illegible] na ich [illegible] wirus [illegible] wie [illegible]

[illegible]

Nowy Xbox

[illegible]

AMD ma [illegible]

[illegible]

Nowe [illegible] z nVidia

[illegible]

[illegible] nowy [illegible]

[illegible]

IGI 2: COVERT STRIKE

- **Wydawca:** Codemaster
- **Producent:** Innerloop
- **Premiera:** IV kwartał 2002

Szykuje się kolejna kontynuacja. Wystarczyło ciepłe przyjęcie przez graczy „Projectu IGI", a już dotarła do nas wiadomość, że Codemasters wyda wkrótce „IGI 2: Covert Strikes".

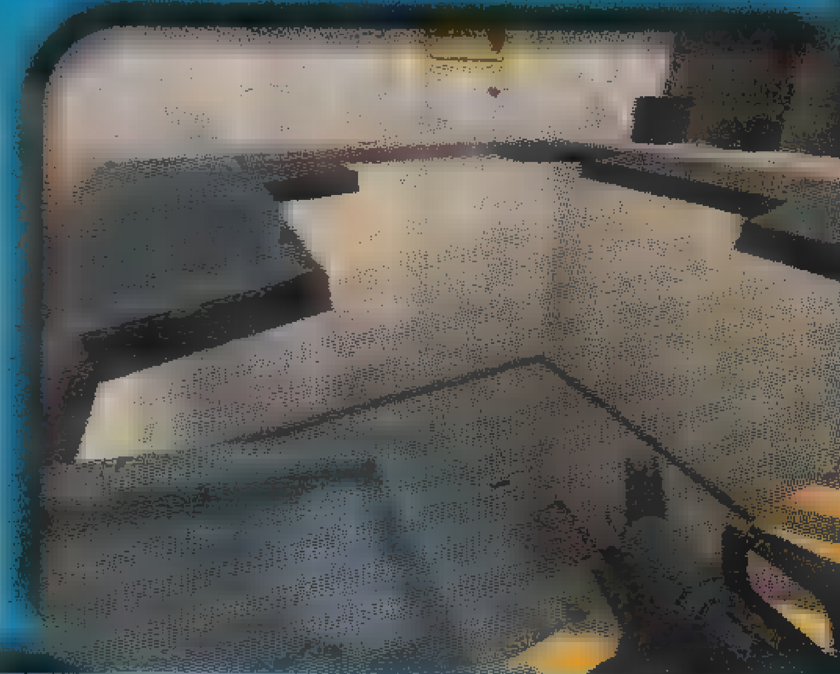


Gracz ponownie wcieli się w dzielnego Davida Jonesa. Tym razem jednak nie pracuje od dla SAS, lecz dla tajnej organizacji IGI. Przez trzy długie kampanie Jones zwiedzi Rosję, Chiny i Liban. Wszędzie tam będzie musiał wykazać się przebiegłością i oczywiście szybkostrzelnością. Jak już jesteśmy przy broni, to warto wspomnieć o szerokim wachlarzu dostępnego sprzętu. Nie można też pominąć kwestii grafiki, która zapowiada się znakomcie. Wystarczy spojrzeć na screeny z gry.



W „IGI 2: Covert Strikes" wprowadzono kilka nowych elementów rozgrywki. Systemy bezpieczeństwa, kamery, alarmy, czujniki bardzo podnoszą realizm i zwiększają grywalność. Na uwagę zasługuje edytor do tworzenia własnych modów. Jak każdy porządny shooter, gra będzie zawierała opcje gry wieloosobowej, co powinno znacznie przedłużyć zabawę. Czy może być coś lepszego od szybkiego deathmatchu z przyjaciółmi? Gra pojawi się w sklepach jesienią, a my nie możemy się już jej doczekać.



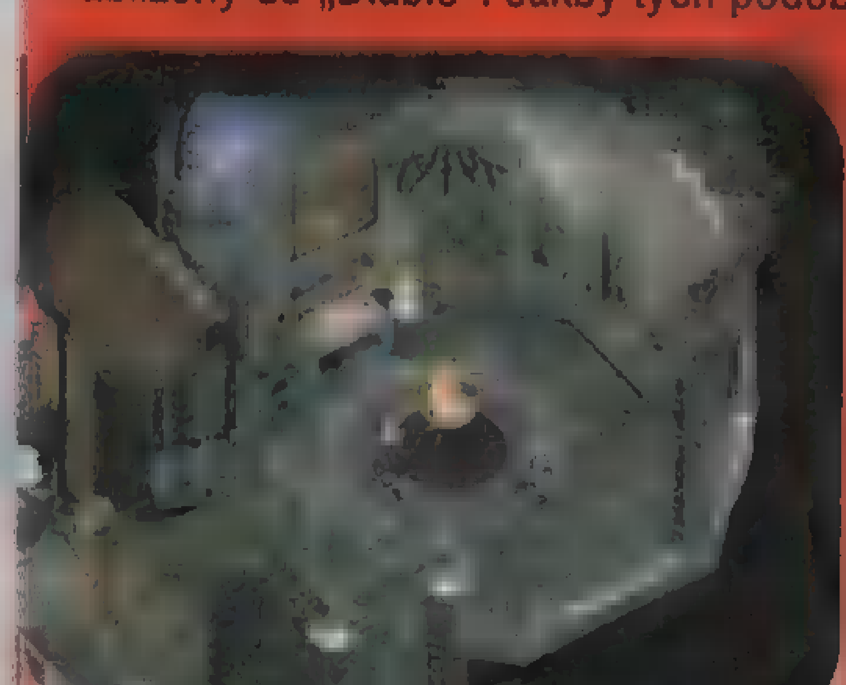


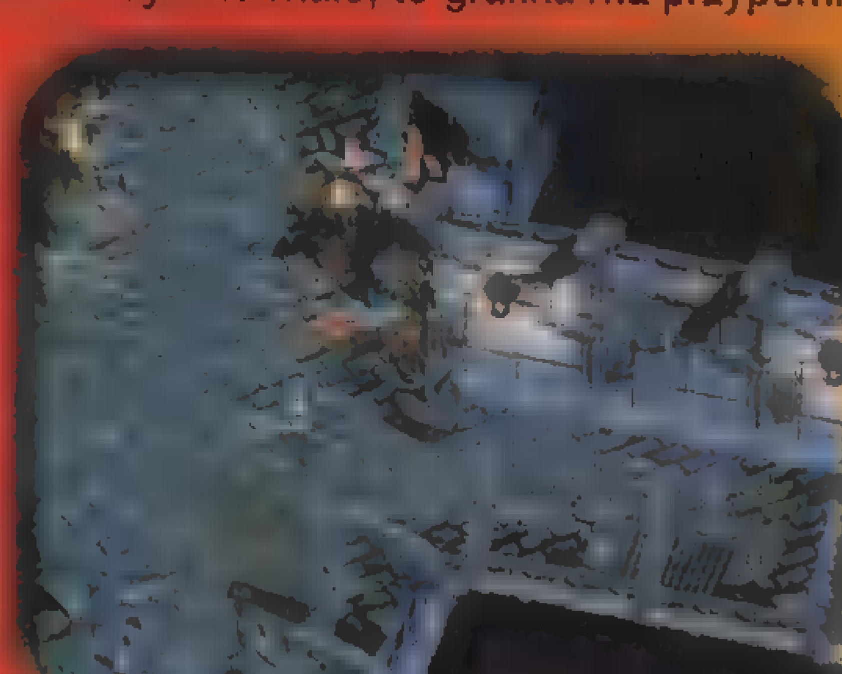
LIONHEART

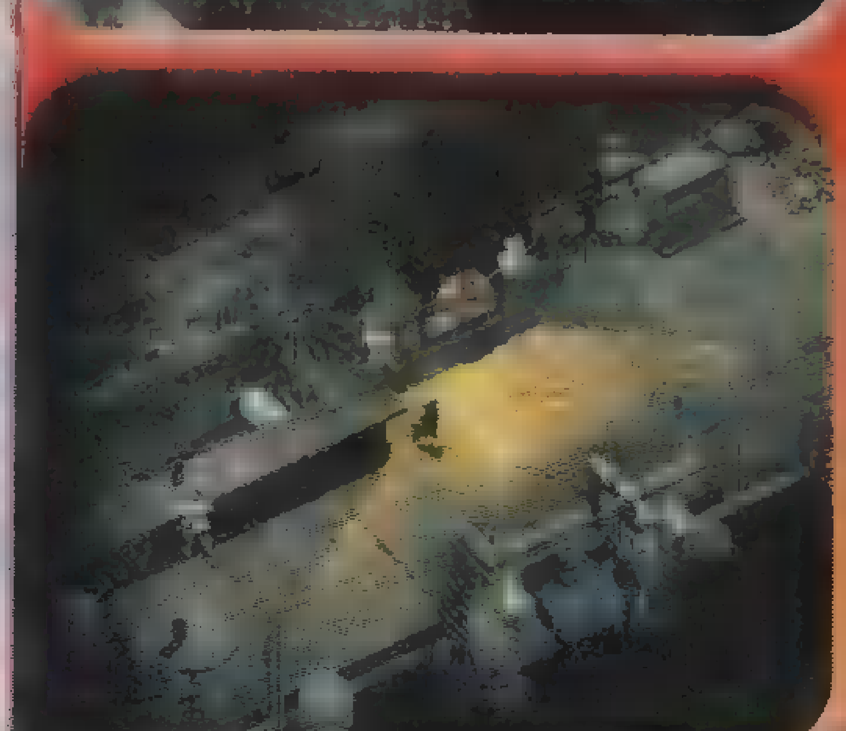
Informacje o tym produkcie były skrzętnie ukrywane, ale ■ końcu ujrzały światło dzienne. Gra „Lionheart" ma być połączeniem „Fallouta" ze światem fantasy.

- **Wydawca:** Black Isle
- **Producent:** Reflexive
- **Premiera:** Jesień 2002

Na czym to ma polegać? Przede wszystkim, sposób rozgrywki i charakterystyka postaci są żywcem przeniesione z „Fallouta". Mamy więc wyrażony procentowo system umiejętności oraz perks, czyli zalety. Walka może być prowadzona w systemie turowym (tak jak w „Falloucie"), ale może też odbywać się w sposób uproszczony, zbliżony do „Diablo". Jakby tych podobieństw było za mało, to grafika ma przypominać „Baldur's Gate", czyli bohaterowie będą się przemieszczać po dwuwymiarowych renderowanych planszach. Jak twierdzą twórcy, świat „Lionhearta" ma być trzykrotnie większy od tego, który znamy ze wspomnianego wyżej „Baldur's Gate". Jeśli zaś idzie o umiejscowienie akcji, to mamy do czynienia ■ alternatywą Ziemia na której rozwój technologiczny zatrzymał się mniej więcej w okresie trzeciej Wyprawy Krzyżowej. Za to rozwinęła się magia skutecznie zastępując postęp technologiczny. W oczekiwaniu na premierę, pozostajemy w nadziei, że zapowiedzi twórców nie przesadzone, ■ sama gra okaże się tak dobra jak „Fallout".

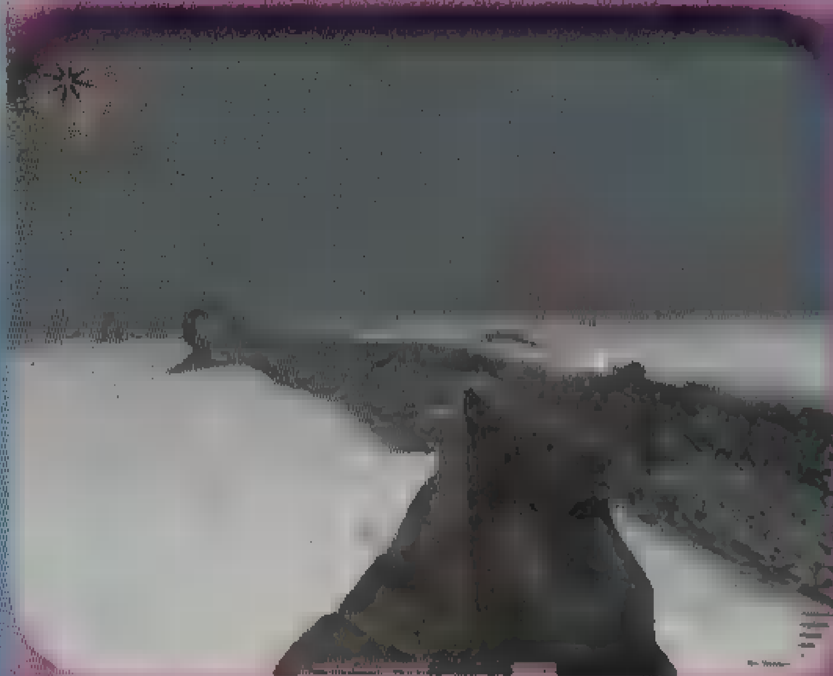








MEDAL OF NONOR: ALLIED ASSAULT EXPANSION






Nie przebrzmiały jeszcze strzały na plażach Normandii, a już wkrótce będziemy wykonywać kolejne misje na innych frontach II Wojny Światowej za sprawą „Medal of Honor: Expansion Pack”.

[illegible]

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA LA
- **Premiera:** Listopad

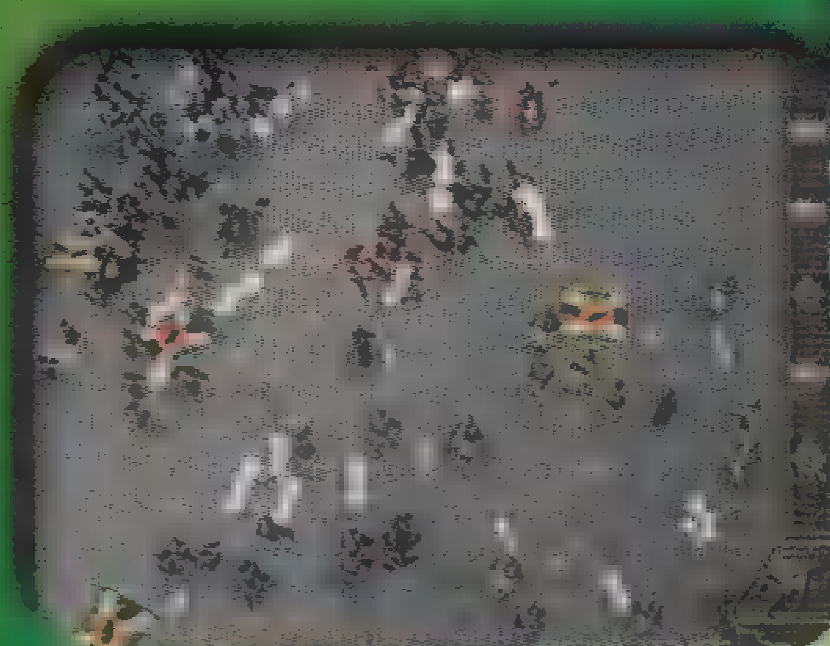
NAPOLEON

- **Wydawca:** GMX Media
- **Producent:** GMX Media
- **Premiera:** Jesień 2002

Co raz głośniej w światku komputerowym mówi się o rosyjskich [illegible] i nic w tym dziwnego, bo w ostatnim czasie właśnie za wschodnią [illegible] powstało wiele wspaniałych gier.



Jesienią możemy [illegible] „Napoleon”. [illegible] Na [illegible] do [illegible] rzeczywi[illegible]. [illegible] Ponadto [illegible] rozbudowana [illegible] ale [illegible]



O.R.B

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Strategy First
- **Premiera:** Zima 2002

Gra „ORB”, która zimą zawita na nasze komputery będzie kosmiczną strategią czasu rzeczywistego.

Gracze wcielą się w rolę przywódców dwóch planet walczących o kontrolę nad pasmem asteroidów, który znajduje się w tym układzie planetarnym. Jak odkryli naukowcy z obu planet, słońce tego układu jest niestabilne i może się zamienić w supernową. Na szczęście odnaleziono układ planetarny w którym będą mogli znaleźć schronienie uchodźcy. Jednak, aby stworzyć odpowiednią flotę transportową potrzebne są zasoby z pasma asteroidów. Wybucha wojna. W grze będziemy prowadzić badania naukowe i budować kosmiczną flotę. W trakcie walki jednostki będą zdobywać doświadczenie. Tryb multiplayer ma umożliwić rozgrywanie walki ośmiu graczom jednocześnie. Zapowiada się interesująco, my w redakcji nie możemy się już doczekać.





Piractwo po raz [illegible]

Walka z [illegible] w [illegible] kilka projektów [illegible] o blokowanie [illegible] w wreszcie [illegible] wych [illegible] oblicze Internetu.

„Halo” na PC

W końcu po latach przygotowań [illegible] setkach [illegible] na PC. [illegible] czterech [illegible] dwa lata temu [illegible]. Jeśli [illegible] na „Halo” [illegible] ko [illegible] swojego [illegible] na Xbox'a i [illegible] do wiosny 2003, kiedy [illegible] „Halo” na PC.

Chessmaster 9000

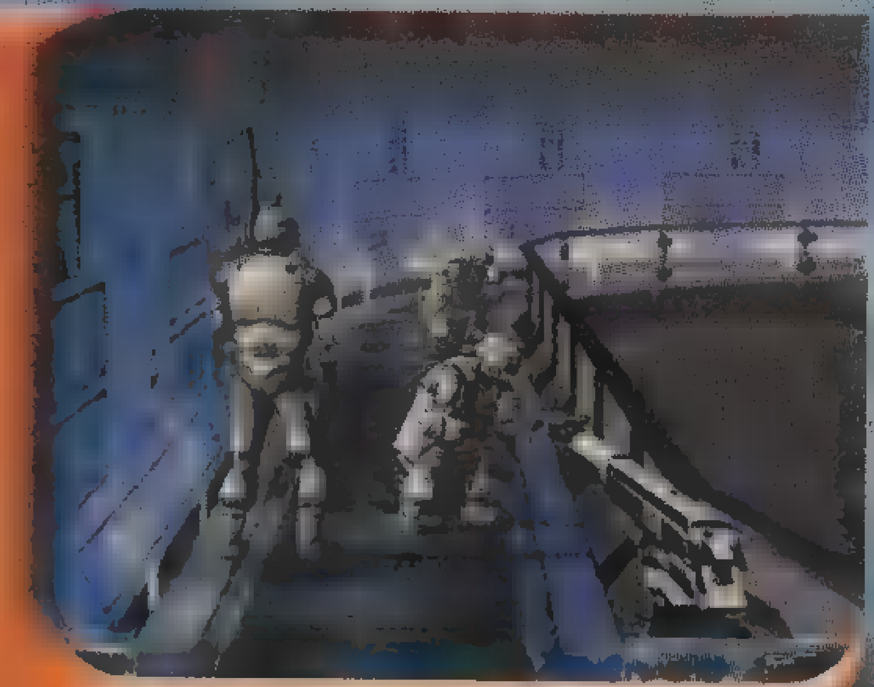
Wszystkich miłośników najstarszej na świecie gry strategicznej, czyli szachów uraduje z pewnością informacja, że już jesienią powinna pojawić się na rynku kolejna wersja jednego z bardziej [illegible] programów szachowych „Chessmaster 9000”. [illegible] możliwości [illegible] no setki [illegible] w trakcie gry. [illegible] stanąć do walki [illegible] stać [illegible]

Oficjalny Poradnik „Heroes of Might and Magic IV”

Wydawnictwo CGS informuje, że [illegible] Poradnik do tej wspaniałej gry. [illegible] w postaci płyty CD, która [illegible] do każdego [illegible] a także [illegible] na stronie http.cgs.onyx.pl

CHROME

- **Wydawca:** Techland
- **Producent:** Techland
- **Premiera:** Jesień 2002



W oczekiwaniu na premierę kolejnej części "Unreala™ warto będzie umilić sobie czas sięgając po grę "Chrome™.



Ma ona być połączeniem strzelanki, gry taktycznej i RPG. Akcja osadzona będzie w dalekiej przyszłości w odległym systemie planetarnym Valkyria, który dopiero niedawno został skolonizowany przez ludzi. Do tej zabitej dechami dziury, ściągają teraz zwabione możliwością szybkiego zarobku, najgorsze męty wszechświata, a wśród nich nasz bohater, nieco cyniczny łowca nagród. W trakcie gry odwiedzimy pięć planet tego układu, walczyć będziemy w przeróżnych środowiskach od ośnieżonych lodowców i tropikalnej dżungli po wąskie korytarze kopalń. Nasz bohater wyruszając do akcji będzie wyposażony w tony śmiercionośnego żelastwa, a ponadto będzie w stanie modyfikować swoje umiejętności poprzez stosowanie różnych bio-wszczepów. Fabuła gry ma nas co chwila zaskakiwać nagłymi zwrotami akcji, wpadniemy na ślad spisków wielkiej korporacji, odnajdziemy pozostałości tajemniczej cywilizacji. Na zakończenie warto dodać, że gra "Chrome™ jest w całości Polską produkcją, więc będziemy pilnie śledzić losy tego produktu.

THE SIMS: UNLEASHED

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Firaxis
- **Premiera:** Wrzesień 2002

Już jesienią ukaże się kolejna gra z „nieśmiertelnej" serii „The Sims". Tym razem autorzy postanowili wzbogacić nasz wirtualny świat o... zwierzęta.





Tak „The Sims Unleashed" pozwoli na dodanie do naszych komputerowych rodzin rozmaitych gatunków zwierząt. W naszych osiedlach pojawią się kolejne, nowe elementy, takie jak park w którym będziemy mogli spacerować z elektronicznym „Szarikiem", czy też sklep zoologiczny w którym będziemy mogli zaopatrywać się w kolejnych miłusińskich. Obecność zwierząt wpłynie na nasze stosunki z komputerowymi sąsiadami. Otwiera się cały wachlarz nowych możliwości. O zwierzętach można bowiem rozmawiać bez końca, a dojdą do tego jeszcze rozmaite konkursy np. na najpiękniejszego czy też najlepiej wytrenowanego zwierzaka. W ostateczności będziemy mogli poszczuć znienawidzonego kota sąsiadów naszym wiernym i poczciwym pisakiem.

To jednak nie wszystko co ma do zaoferowania „The Sims Unleashed", bo jeżeli znudzą się Wam zwierzaki będzie można zabrać się za urządzanie ogrodu lub szklarni. Ponadto gra będzie zawierała pięćdziesiąt nowych zawodów takich jak: weterynarz, klaun lub mistrz kuchni.

PURGE

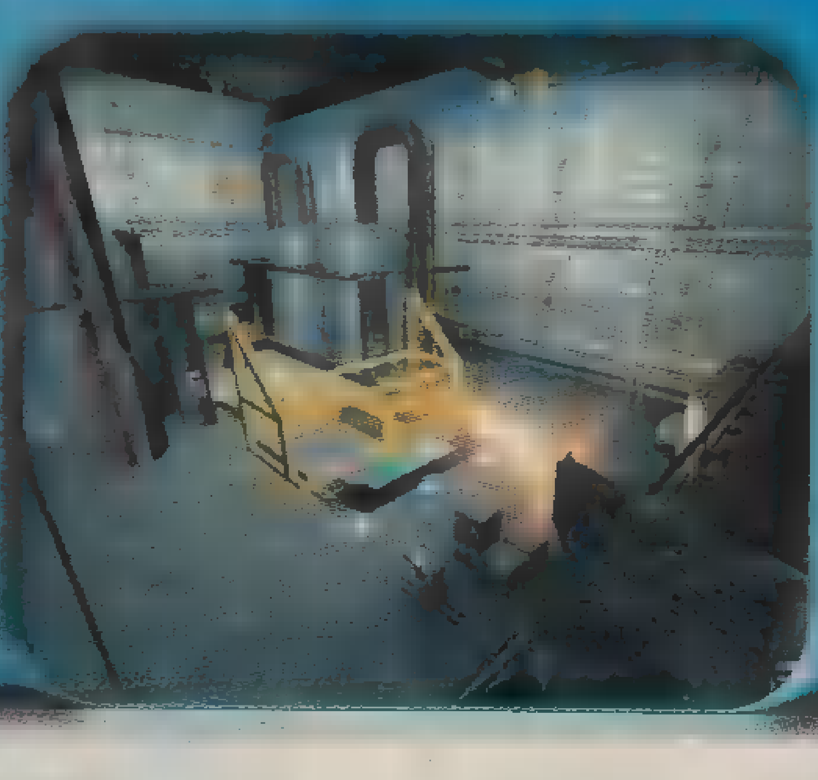
- **Wydawca:** Freedom Interacrtive
- **Producent:** Freedom Interactive
- **Premiera:** Jesień 2002

Już niedługo dzięki grze „Purge" staniemy do walki, która zaważy o losach świata.

Ta gra, która jest połączeniem RPG i strzelaniny opowiada bowiem o losach planety na której od tysiącleci współistnieją dwie cywilizacje: techniczna i magiczna. Teraz natomiast dochodzi do ostatecznego konfliktu, który ostatecznie rozstrzygnie o panowaniu nad światem. Przedstawicielami cywilizacji technicznej są androidy i genetycznie zmodyfikowani ludzie. Stanowią oni kulturę Porządku. Są szybcy i silni. Ich przeciwieństwem są ludzie, którzy twierdzą, że jedynie rozwój duchowy prowadzi do osiągnięcia pełni człowieczeństwa. Dzięki sile woli potrafią zmieniać rzeczywistość, a sami nazywają siebie Wybrańcami. Rozpoczynamy grę jako najemnik na usługach Porządku, który otrzymuje rozkaz zlikwidowania Mabusa, przywódcy Wybrańców. Ale w tym momencie my przejmujemy nad kontrolę nad bohaterem gry i sami zadecydujemy, czy będziemy sprzyjać Porządkowi czy Wybrańcom. Gra będzie przypominać nieco „Deus Ex" z tym, że zawsze będzie istniało kilka możliwości rozwiązania konkretnego problemu. Jeżeli zaś idzie o rozwiązania technologiczne zastosowane w tym programie, to wykorzystano tu engine „Talon" LithTech.







Neverwinter Nights

Już [illegible] moi [illegible] [illegible] [illegible] wy- [illegible] ewechtane [illegible] do [illegible] [illegible] na [illegible] [illegible] [illegible] Wielkim [illegible] [illegible], który ma [illegible] wsze [illegible] świat [illegible] [illegible]. „Neverwinter Nights" [illegible] RPG" w [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] fabularnej [illegible] jej [illegible] [illegible] sami [illegible] [illegible] także komputerowe gry jak „Baldur's Gate" [illegible] „Icewind Dale" [illegible] trwają już dwa lata i można [illegible]. W porównaniu do innych produktów ze [illegible] BioWare [illegible] cydowano się na istotne zmiany, w [illegible] [illegible] [illegible]. Zrezygnowano z [illegible] tła na rzecz generowanej [illegible] grafiki 3D, co umożliwia oczywiście [illegible] pola gry [illegible] obrazu. Pozwala także na [illegible] [illegible] spektakularnych efektów [illegible] w trakcie rzucania czarów. Pod względem graficznym gra [illegible] zentuje się [illegible]. Oczywiście jest także pewna wada tego rozwiązania, bo aby dobrze się bawić trzeba mieć [illegible] sprzęt.

Co [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ogra- [illegible] na [illegible] [illegible] [illegible]? [illegible] ma to być moduł [illegible]. Program ten dołączony do „Neverwinter Nights" [illegible], że gracze z [illegible] świata będą mogli tworzyć swoje przygody i dołączać je do [illegible] tu [illegible] ze skrzynią [illegible], gdy będzie można [illegible] wszystkie nowe potwory, niezależnych bohaterów, skarby, mia- [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] „Neverwinter Nights" może się toczyć bez końca. Wystarczy ściągnąć z sieci kolejne moduły i grać, grać, grać. [illegible] multiplayer umożliwia prowadzenie sesji RPG on-line, wystarczy wybrać [illegible] w [illegible] chcemy [illegible], [illegible] w sieci drużynę, możemy rozpocząć [illegible] [illegible] [illegible] światów.

A jak prezentuje się fabuła? [illegible] raz kolejny będziemy jedyną nadzieją na ocalenie świata. Nad miastem „Neverwinter" zawisła [illegible] groźba zagłady. Ten [illegible] o dobro swego ludu zarządził kwarantannę miasta i [illegible] nikt nie może już opuścić [illegible]. Właśnie w tym momencie rozpoczyna [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] z filmu [illegible] trup [illegible] szukać [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] celowe [illegible] [illegible] [illegible] widać [illegible].









- **Premiera:** Wrzesień
- **Cena:** 129.90 zł
- **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, 16 MB karta graficzna 3D

- **Wydawca:** Infogrames
- **Producent:** BioWare
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.bioware.com

[illegible] teraz [illegible] [illegible] Żadne [illegible] [illegible] martwiaki. Władca [illegible] [illegible] tuje [illegible] [illegible] zatem [illegible].

Na [illegible] [illegible] przed premierą [illegible] na [illegible].



Gdyby ktoś wtedy powiedział majorowi Calahanowi, że właśnie rozpoczyna się największa przygoda jego życia, pewnie by nie uwierzył. Miała to być bowiem standardowa misja badawcza obejmująca pas asteroidów. Jednak, jak to zazwyczaj bywa w tego rodzaju historiach, coś poszło nie tak i Calahan wraz z załogą w mgnieniu oka znalazł się w nieznanej części galaktyki. Co gorsza w jego stronę zbliżał się olbrzymi pojazd kosmiczny, którego załoga raczej nie zamierzała witać Calahana wiązankami kwiatów. Po krótkiej lecz zaciekłej walce Calahan znalazł się w celi imperialnego więzienia, jednak ta sytuacja nie trwała długo, bo ktoś zainteresował się jego umiejętnościami bojowymi. I to nie byle kto, gdyż sama księżniczka Lydia, spadkobierczyni imperium, która w nim właśnie upatrywała championa imperium. Zgodnie bowiem z pradawnym prawem w wypadku jakiegoś sporu o sukcesję do tronu, konflikt ten rozwiązywany jest w trakcie igrzysk. Do najbliższych zgłosiły się już dwie drużyny roboty Maximixa i genetyczne hybrydy Fargassa. Zadaniem Calahana ma być stworzenie oddziału i poprowadzenie go do walki w kosmicznych igrzyskach. Specjalnie dla Was prezentujemy pierwsze wrażenia z betatestu „The Gladiators". Gra jest RTS-em nowej generacji. Występuje tu ponad 500 typów jednostek, a każda z nich ma niepowtarzalną osobowość i inaczej zachowuje się na polu walki. Jedni żołnierze są odważniejsi, inni bardziej inteligentni dzięki czemu np. szybciej wykonują nasze polecenia. Każda jednostka stale zdobywa doświadczenie. Niektóre oddziały możemy wyposażyć w znalezione w trakcie gry przedmioty. W grze występują również pojazdy bojowe np.: helikoptery, czołgi czy też bardziej futurystyczne, potężne, kroczące roboty. Środowisko w którym toczą się potyczki jest całkowicie modyfikowalne (ulega zniszczeniom w trakcie walki). Po kilku minutach walki, arenę pokrywają leje po bombach, strzępy zniszczonych maszyn bojowych, ruiny budowli. W grze dostępnych będzie siedem odmiennych scenerii: dżungla, pustynia, lodowe pustkowia, wulkaniczny płaskowyż, poligon treningowy, archipelag i imperialna stolica. Nie zapominajmy, że mamy do czynienia z igrzyskami,

pole bitwy jest jednym olbrzymim stadionem, a dookoła znajdują się miejsca dla widzów. W wersji którą testowaliśmy trybuny ziały pustkami, jednak w wersji finalnej mają być one pełne żądnych krwi widzów. Podobnie jak w przypadku rzymskich potyczek gladiatorów będą oni mogli decydować o życiu bądź śmierci naszych oddziałów. W grze ma się liczyć nie tylko wygrana ale również styl walki. Jeżeli będziemy czekali na ufortyfikowanych pozycjach na nadchodzącego wroga, znużona publika może wysłać przeciwko nam oddział pretorianów. Z drugiej strony jeżeli stoczyliśmy wyjątkowo efektowną potyczkę część naszych oddziałów może zostać przywrócona do życia przez zadowoloną publikę. Wersja finalna będzie oferowała możliwość gry w trzech kampaniach w których dostępnych będzie 21 misji. Tryb multiplayer będzie opracowany tak, aby na arenie mogło walczyć jednocześnie do 16 graczy. Na potrzeby gry został stworzony engine, który będzie w stanie wyświetlać ponad pięć 5 milionów poligonów na sekundę! Już po kilku minutach zabawy gra wywarła na nas olbrzymie wrażenie. Nie możemy się już doczekać finalnej wersji. Wygląda na to, że powstaje produkt, który pod względem walki będzie mógł rywalizować z „Warcraftem III". Ale żeby się o tym przekonać musimy zaczekać do premiery, która planowana jest już we wrześniu.

- **Premiera:** Listopad
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PIII 600 MHz, 64 MB RAM

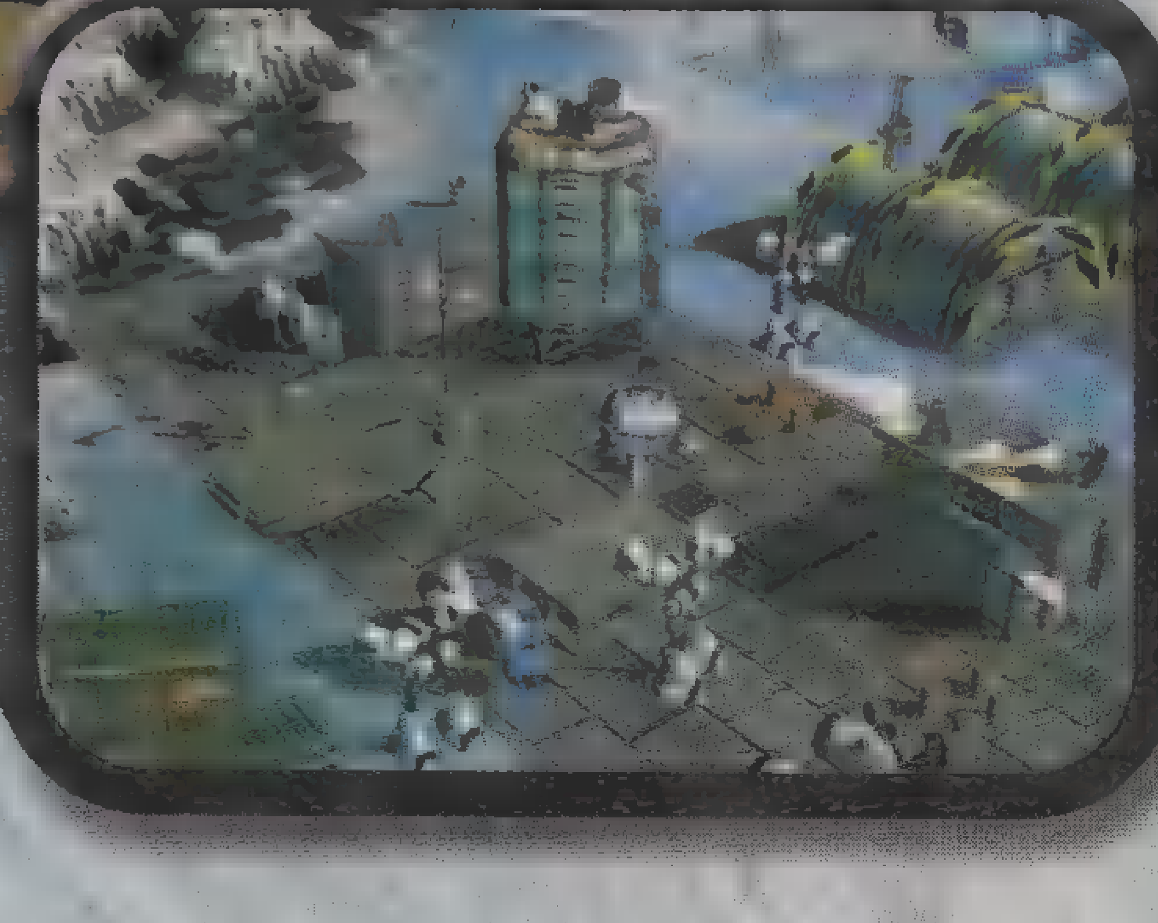
- **Wydawca:** Arxel Tribe
- **Producent:** Arxel Tribe
- **Dystrybucja:** Manta Multimedia
- **WWW:** www.manta.com.pl

THE GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES









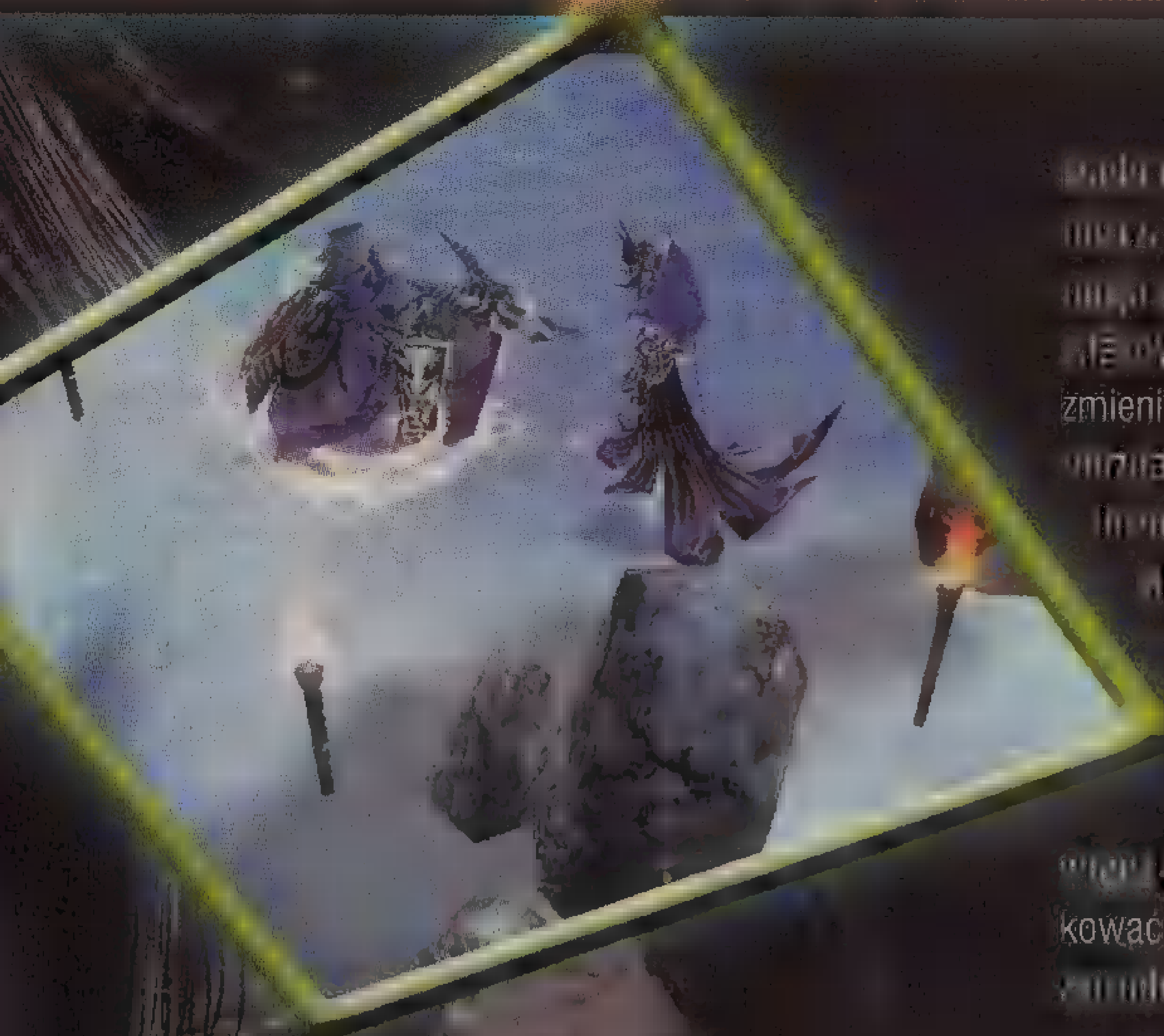


- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 129.00 zł
- **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Blizzard
- **Producent:** Blizzard
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.warcraft3.info

O[illegible] od [illegible] fanów [illegible] "W[illegible] III" wreszcie trafił do [illegible] to [illegible] nie ma [illegible] dukcie [illegible] tak [illegible]

„Warcraft III" miał być [illegible] uczta to [illegible] do [illegible]

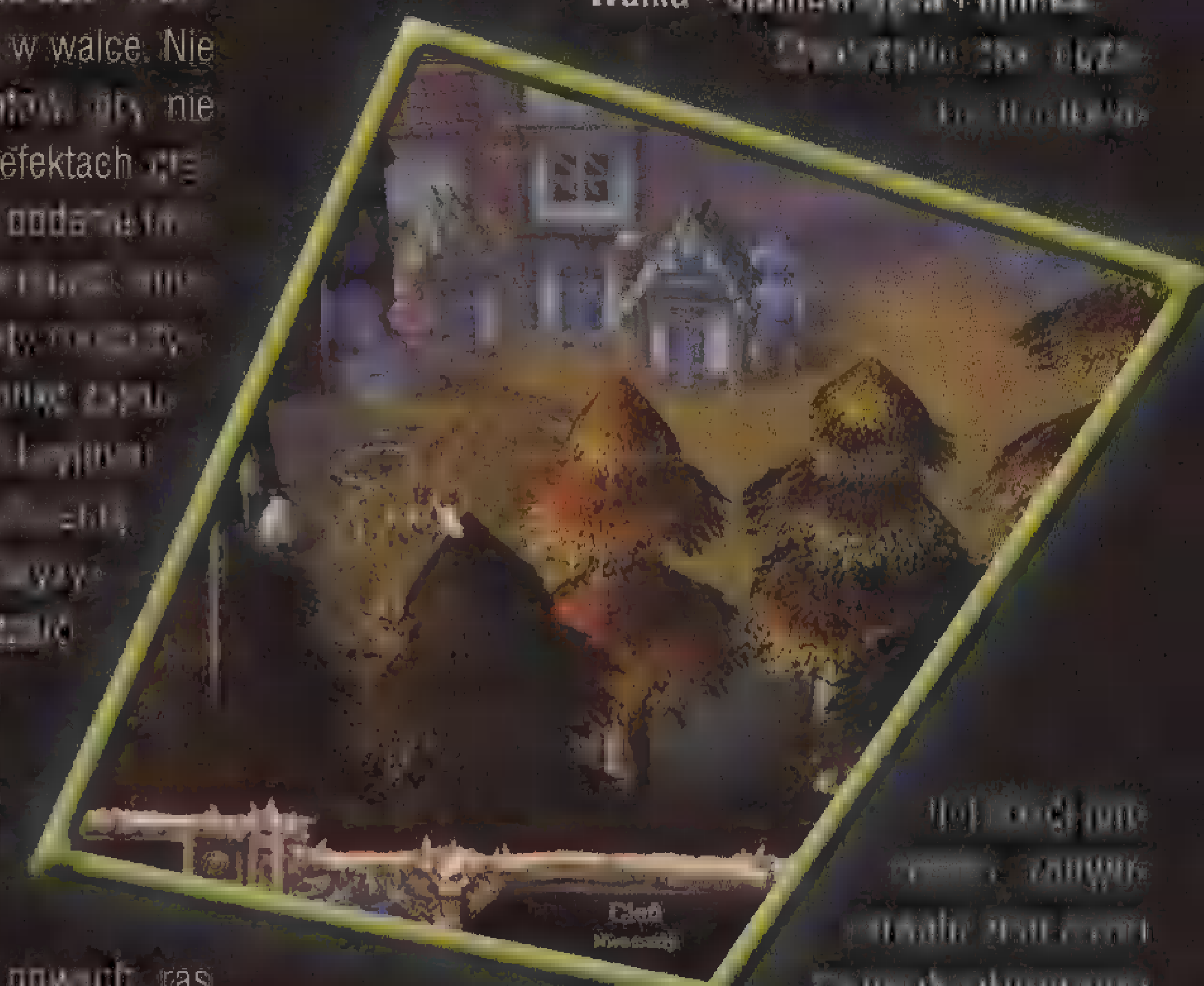


[illegible] i w [illegible] w [illegible] mowy. [illegible] kamery [illegible], a [illegible] i oddalania [illegible] niż [illegible] w walce. Nie zmienia to [illegible] temu [illegible] gry nie [illegible] efektach [illegible] oddanie [illegible] dnia i nocy, [illegible]. Na [illegible] filmiki [illegible] śmiało [illegible] kować [illegible] w tej [illegible] na świecie.



[illegible] - mnóstwo, różnorodne, dopracowane w najmniejszym calu.

[illegible] dwóch nowych ras [illegible] orków [illegible] teraz [illegible] dark [illegible] zabawy [illegible] nam [illegible] III". [illegible] rasy [illegible] się [illegible] miach [illegible] ciwnika. Za [illegible] dark [illegible] do [illegible] z [illegible] na [illegible] Jednak [illegible] jej [illegible] zadawania [illegible] strona [illegible] konfliktu [illegible] rzona [illegible] zaletami i [illegible] w [illegible] gry, [illegible] nie [illegible] stworzono [illegible] [illegible] nam [illegible]



Walka - [illegible]

[illegible] nia [illegible] limit [illegible] w armii. [illegible] czenie [illegible] bitew. [illegible] np. [illegible] nasz [illegible] Te [illegible] bardzo [illegible] sposobem [illegible] ły, że [illegible]

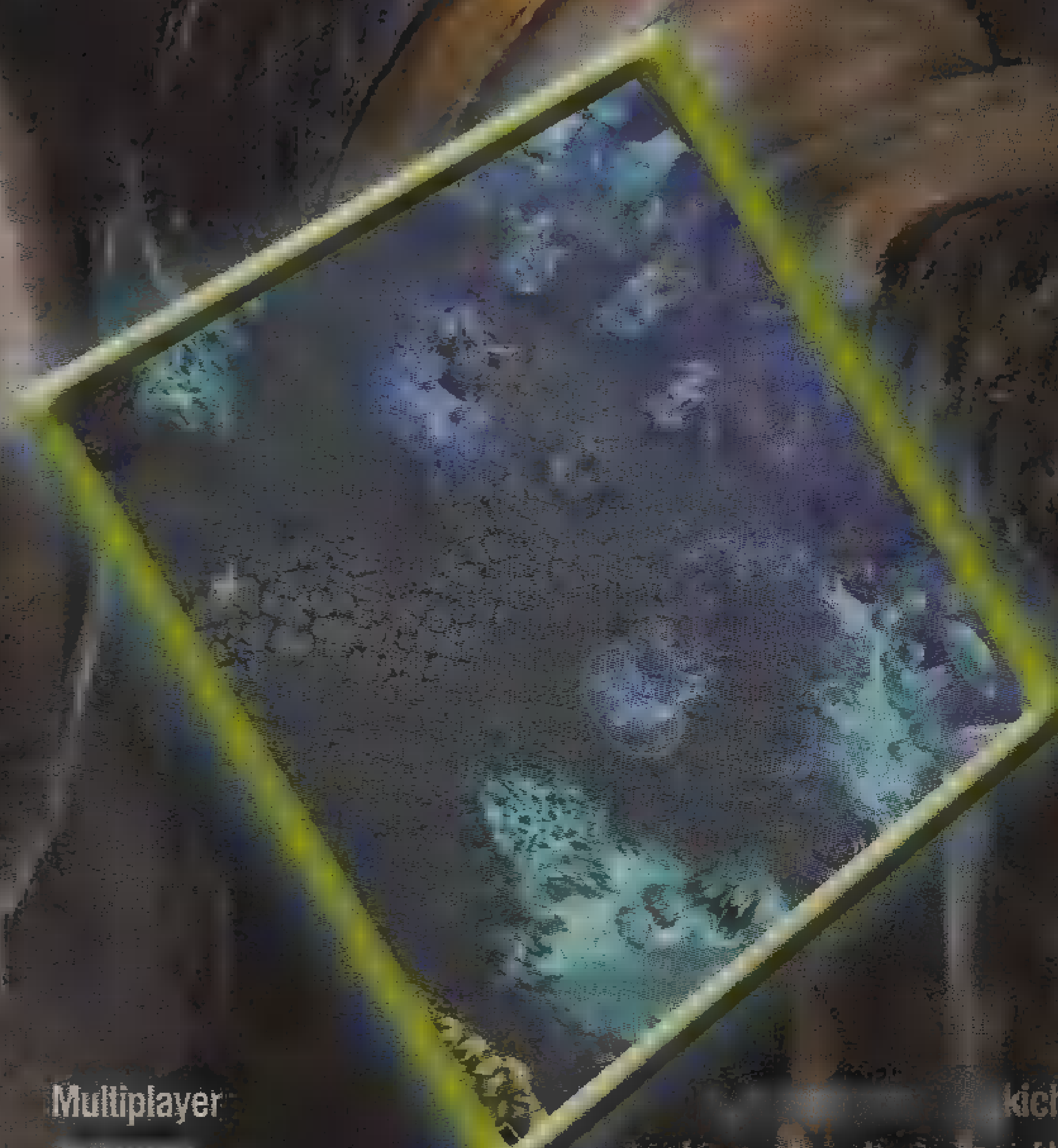
Bohaterowie - [illegible] RPG [illegible] do RTS [illegible]

[illegible] że ich [illegible] się w [illegible] sta [illegible] stek [illegible] na coraz [illegible] temu [illegible] oraz [illegible] nowe [illegible] również [illegible] oraz

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS









[illegible]

Rozgrywka – wciągająca jak nigdy dotąd.

Zabawa w [illegible] się [illegible] do [illegible] dość [illegible] i zawsze [illegible] to [illegible] ras [illegible] a [illegible] na [illegible] dotarcie na [illegible] wroga. [illegible] tym, [illegible] Ich [illegible] ułatwia [illegible] zadania [illegible] ciekawie [illegible] że [illegible] tego [illegible]

Multiplayer

[illegible] rzecz w [illegible] kam- [illegible] tylko [illegible] kiem [illegible] ma [illegible] na- [illegible] na [illegible] lub w [illegible] dadzą [illegible] rozrywkę naj- wyższej [illegible] jaką [illegible] „Warcraft III”.

[illegible] pozostałe.

Trzecia [illegible] odsłona [illegible] Niestety [illegible] braku [illegible] reguły [illegible] ale [illegible] także [illegible] na tak [illegible] tego [illegible] wreszcie [illegible] że gramy [illegible] W wielu [illegible] wskrzeszania [illegible] na [illegible] trzeba [illegible] budowanie [illegible] wszelkie [illegible] gdzieś [illegible] teren [illegible] by nie zakłócać prac

[illegible] kich [illegible] pozoru mało ważnych szczegółów, które [illegible] o tak wysokim pozio- mie [illegible] znacznie, znacznie więcej [illegible] najnowszy produkt Blizzarda jest [illegible] słowem [illegible] wcale nie [illegible] podnieśliśmy tym tytułem [illegible] on [illegible] Dlaczego [illegible] Ponieważ nie jest to [illegible] „Warcraft III” [illegible] że [illegible] tak [illegible]

WERDYKT 9,5

Najpoważniejszy pretendent do miana „Gra Roku”.

PLUSY

Najkrócej mówiąc „Warcraft III”!

MINUSY

Żadnych poważniejszych braków [illegible] znaleziono.

SEA DOGS



Kapitanie, na horyzoncie widać żagle [illegible]

[illegible]



WERDYKT 7,5

Dobra na letnie, deszczowe popołudnia.

PLUSY

Piraci, skarby i tajemnice dworów królewskich.

MINUSY

Stare rozwiązania rodem z gry „Pirates!"

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 59.90
- **Wymagania:** PII 233 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** ZeniMax
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.seadogs.com

B[illegible] gry [illegible] 10 [illegible]



[illegible] zwane [illegible]

[illegible] w tym [illegible]

[illegible] ludzi z [illegible] też [illegible] miał [illegible] w [illegible] z trzech typów gry przeznaczonych dla [illegible]

[illegible] w [illegible] sa ma odmienne cele gry i [illegible] podczas całej [illegible] już [illegible] w [illegible] od [illegible] w kampanii [illegible]

[illegible] który [illegible] na [illegible]

[illegible] któremu możesz [illegible] we [illegible] w [illegible]

Podobnie jak w [illegible] części, tak i w "Disciples II: Dark Prophecy" [illegible]



DISCIPLES II
MROCZNE PROROCTWO



[illegible] niż inni [illegible]

[illegible] jednak stać nas było na najsilniejsze wojska musimy w [illegible]

[illegible] na początku gry. Każdy z nich cechuje się [illegible] ma [illegible] na całej [illegible] I tak, wybór wojownika wiąże się z [illegible] jak i [illegible] pod jego kontrolą.

Z kolei mag [illegible] jest [illegible] jednak magia w jego wydaniu [illegible]



● **Premiera:** Sierpień ● **Cena:** 99.90 ● **Wymagania:** PII 233 MHz, 64 MB RAM

[illegible] się [illegible]

Ostatni rodzaj [illegible] on [illegible]

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Strategy First
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www. strategyfirst.com



[illegible] na [illegible] coraz [illegible] złoż [illegible] nam [illegible].

W [illegible] "[illegible] II" [illegible] różnych [illegible] masa [illegible] złom.

[illegible] re- [illegible] całe [illegible] w [illegible] interfejs gry [illegible] wygląda [illegible] także [illegible]



opinie [illegible] II [illegible] of the [illegible] nam [illegible] mo- [illegible] momentu [illegible]

[illegible] zagrać [illegible] po [illegible] rozgrywki [illegible] niemo- [illegible]



WERDYKT 8

Wciągająca gierka, szczególnie jeśli grasz sam.

PLUSY

Grafika, podobna do „HoM&M", możliwość gry na jednym komputerze.

MINUSY

Tryb multiplayer (LAN).

Hej, chłopaki! Książe znowu jest z nami! Wielki Duke Nukem powrócił na stare śmieci, [redacted] jego humor wciąż tnie jak brzytwa. Obrzyn zresztą też...

Kolesie z 3D Realms długo kazali nam czekać na kolejne przygody Księcia. Jednak na początek najistotniejsza informacja, „Manhattan Project" nie jest TĄ grą na którą miłośnicy Duke'a czekają z utęsknieniem od niepamiętnych czasów. „Duke Nukem Forever" pojawi się jak... będzie gotowy, a „Manhattan Project" jest tylko - no właśnie, co to właściwie jest...?

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, 300 [redacted] HDD
- **Wydawca:** Take 2
- **Producent:** 3D Realms
- **Dystrybucja:** LEM
- **WWW:** www.dukenukemmp.com

Najwyraźniej ojcowie Duke'a nie porzucili jeszcze zamiaru wydania „Forevera", a w tzw. międzyczasie postanowili przypomnieć sylwetkę Księcia. „Duke Nukem: Manhattan Project" jest powrotem do korzeni, gdyż pierwotnie postać Duke'a pojawiła się właśnie w platformówce, [redacted] do tego gatunku należy właśnie opisywana tutaj gra.

Akcja toczy się w Nowym Jorku. Zaserwowano nam nieco ponad 20 misji, [redacted] których do woli wyżyć można przeciwników i słuchać klawych odzywek Duke'a. Gra toczy się, jak na platformówkę przystało, w urozmaiconych plenerach i na wielu poziomach. Mamy zatem nowojorskie ulice, ukazane z boku, z budynkami, pędzącymi samochodami, drabinami, platformami, windami, beczkami z kwasem, brudem i szlamem. Wszystko to zostało okraszone hordami przeciwników (gra oferuje trzy poziomy trudności), których trzeba posłać na lepszy świat, zanim oni to uczynią z naszym bohaterem. Po drodze zbiera się broń, magazynki, apteczki oraz karty magnetyczne do dalszych lokacji. Całość, przypomina nieco takie hity jak: „Prince of Persia", czy „Flashback". Pod względem grywalności i grafiki gra prezentuje się jednak znacznie lepiej, niż wspomniane tytuły. Przede wszystkim wspaniale trzyma klimat Duke'a sprzed lat.

Zastosowano znane graczom uzbrojenie, czyli w sumie dziewięć rodzajów broni, m.in.: dubeltówka, wyrzutnia rakiet itp. Ponadto ożywiono starych przeciwników Księcia (pamiętacie ryczące świnie?), a co najważniejsze, nie zapomniano o odzywkach, z których Duke słynie. Dosłownie zatyka i łza się w oku kręci, gdy p o

STEROWANIE

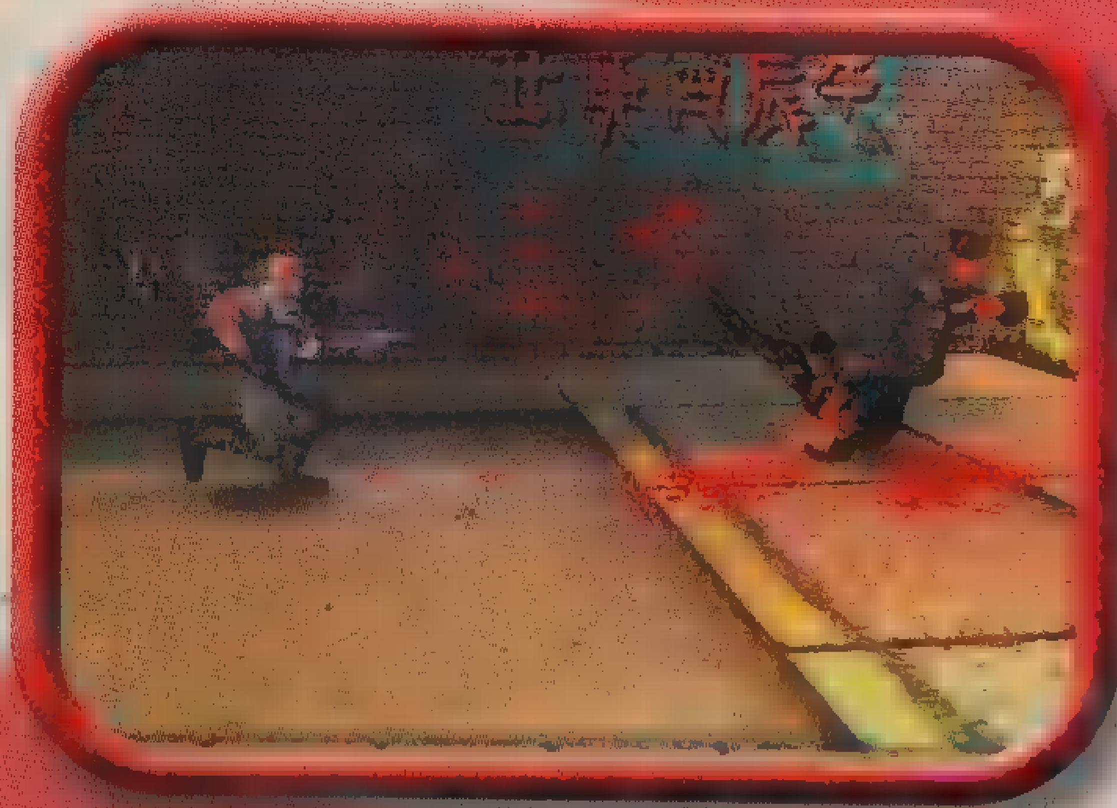
Lewo - bieg [redacted] lewo
Prawo - bieg w prawo
Ctrl - skok (dwukrotne naciśnięcie powoduje, że [redacted] będzie dłuższy)
[redacted] - [redacted]
Spacja - kopniak
[redacted] - rzut ładunku wybuchowego (ponowne naciśnięcie powoduje detonację, jeśli chcecie rzucić kilka ładunków wybuchowych jednocześnie, wystarczy przytrzymać dłużej Z)
[redacted] - przybliżenie obrazu





EKRAN GRY

[redacted] - Aktualnie wybrana broń
[redacted] - Ilość amunicji
3 - Ilość punktów życia
4 - znalezione klucze
[redacted] - Znalezione pojemniki z radioaktywną substancją
6 - Wskaźnik dopalaczy (energia, tarcza, itd.)
7 - [redacted] ulubiony bohater [redacted] własnej osobie - Duke



odrodzeniu się postaci słyszymy „Hm...so there is life after death...", albo „Follow white rabbit" (wypowiedziane w budce telefonicznej).

Na każdym etapie, poza przeciwnikami, czeka na Księcia 10 Nuke'ów, które można zebrać. Dostaje się wówczas dodatkowe zabawki. Autorzy zmyślnie pochowali sekretne pomieszczenia, a czasami, aby przejść dalej będzie trzeba wysadzić jakąś ścianę, lub zrobić gustowną dziurę w asfalcie. Na końcu każdego z epizodów znajduje się boss do ostrzelania, który dysponuje zazwyczaj dużym zapasem energii. Nie koniecznie musi to być jednak „żywy" przeciwnik, może to być także maszyna, przykładowo na pierwszym etapie trzeba rozwalić helikopter. Bardzo ciekawie ustawiono pracę kamer i za to należą się autorom słowa uznania. Sterowana przez gracza postać raz widziana jest z większego, innym razem z mniejszego oddalenia, zmieniają się również kąty i strony ustawienia kamery. Takie przedstawienie akcji wzbogaca zabawę. Ogólnie gra jest bardzo dynamiczna i choć miejscami zbyt prosta (w zasadzie idzie się jak po sznurku do celu), to jednak wciąga, niczym ruchome piaski na Saharze.

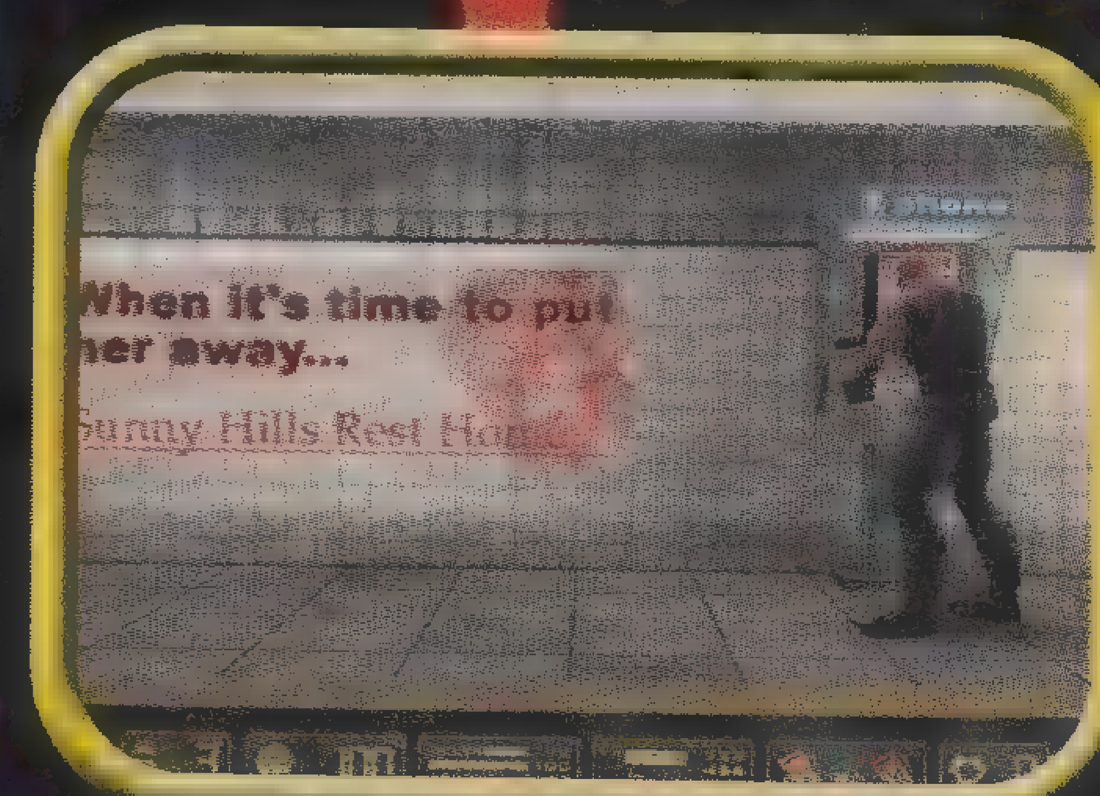
Poszczególne etapy przygotowano z wielką dbałością o szczegóły, zadbano o odpowiednie ich zróżnicowanie w tym także dostępność do konkretnych rodzajów broni.

W sumie „Duke Nukem: Manhattan Project" nie zawiera żadnych poważniejszych błędów, a granie sprawia wiele przyjemności. Szkoda tylko, że lista wrogów których napotykamy na naszej drodze nie jest bogatsza.

Mimo, że nie jest to TEN Duke na którego czekaliśmy, można zaryzykować stwierdzenie, że „Manhattan Project" może przyczynić się do odrodzenia nieco zapomnianego już gatunku platformówek. W oczekiwaniu na „Duke Nukem Forever" można przecież trochę poskakać, postrzelać i pośmiać się, razem z Księciem z Nowego Jorku.

JAK GRAĆ

Demo zamieszczone na naszym CD pozwala nam przejść, aż trzy poziomy gry. Nie są [illegible] jednak tak rozległe, jak [illegible] wersji pełnej, ale cóż, są przecież za darmochę! Na każdym z poziomów musimy zbierać pojemniki z radioaktywną substancją odpowiedzialną za szerzące się w Nowym Jorku przypadki mutacji. Ponadto na każdym poziomie są uwięzione przez kosmitów trzy dziewczyny. Jeśli chcecie możecie je ratować dla dodatkowych punktów życia.





WERDYKT 8

Znakomita platformówa z Duke'em w roli głównej!

PLUSY

Klimat, odzywki, grafika, muzyka i wspomnienia sprzed lat!

MINUSY

Zbyt prosta, mało urozmaiceni wrogowie..."Forevera" ciągle niet!

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT™

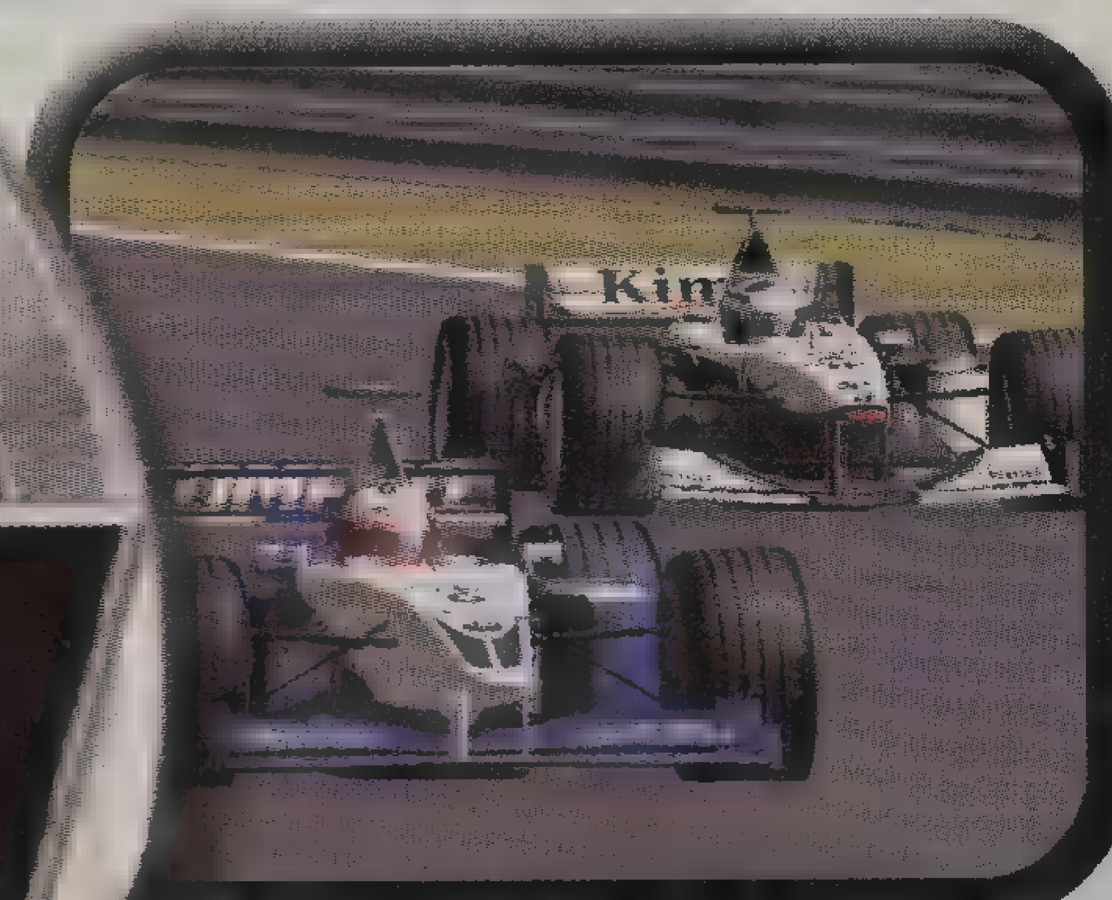


F1 2002

Piękny letni dzień, żar lejący się z nieba sprawia, że pod kaskiem czujesz spływające strużki potu, ręce powoli zaciskają się na kierownicy. Jeszcze tylko dwa sygnały, jeden... już! Przerażający ryk silników i świat powoli zaczyna zmieniać się w rozmazaną smugę. Witajcie w świecie „F1 2002".





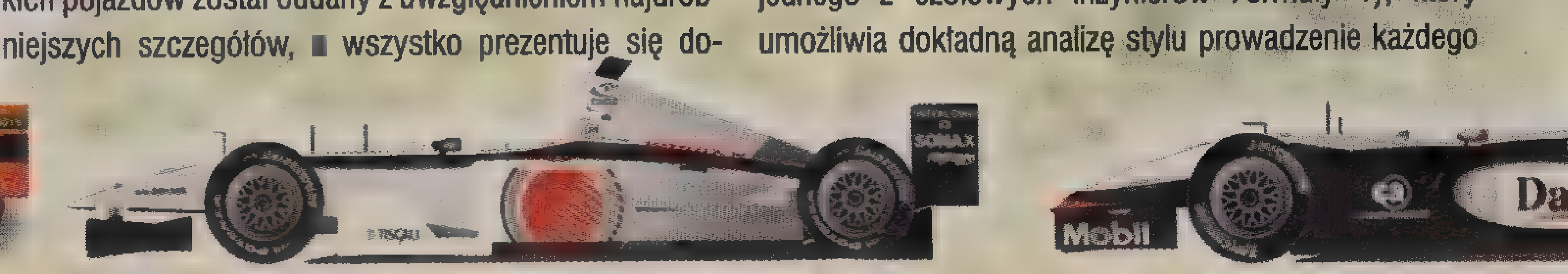




Program ten jest prawdopodobnie najbardziej realistycznym symulatorem Formuły 1, jaki aktualnie jest dostępny na rynku. Firma Electronic Arts jest niekwestionowanym mistrzem w tworzeniu gier sportowych. Wystarczy wspomnieć wspaniałe serie: „FIFA", NBA", NHL", które podbiły serca graczy na całym świecie. Sięgając po „F1 2002", możecie być pewni, że się nie zawiedziecie. Znajdziecie tu bowiem swoich ulubionych kierowców w tym nowicjuszy w sezonie 2002: Felippe Massę, Marka Webber'a, Takume Sato i Allana McNisha. Będziecie mogli się z nimi zmierzyć na najsłynniejszych torach wyścigowych Formuły Pierwszej. W grze znajduje się nawet najnowszy tor w Hockenheim! Co najważniejsze będziecie mogli wypróbować wszystkie pojazdy startujące w mistrzostwach Formuły 1. Oprócz tych najbardziej znanych marek, jak: McLaren, Ferrari czy BMW, teraz będziecie mogli zasiąść za sterami dwóch nowych bolidów ze stajni Toyoty i Renault'a. Wygląd kokpitu wszystkich pojazdów został oddany z uwzględnieniem najdrobniejszych szczegółów, wszystko prezentuje się doprawdy wspaniale. Ku naszemu zadowoleniu zauważyliśmy, że w grze jest zaimplementowany cały system telemetrii (opracowany podobno przez Simona Phillipsa, jednego z czołowych inżynierów Formuły 1), który umożliwia dokładną analizę stylu prowadzenie każdego

- Premiera: Już jest
- Cena: 129.90
- Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB karta grafiki 3D

- Wydawca: EA Sports
- Producent: EA Sports
- Dystrybucja: Cenega
- WWW: www.ea.com















gracza i pozwala na indywidualne konfigurowanie pojazdu w celu zyskania tych najważniejszych dziesiątych części sekundy. System telemetrii to naprawdę potężne narzędzie. W naszej redakcji już po kilku przejazdach wyraźnie widać było wszystkie wady i zalety stylu jazdy poszczególnych graczy. Kolejnych kilka godzin poświęciliśmy na modyfikowanie naszych pojazdów i zaczęliśmy uzyskiwać znacząco lepsze wyniki. Potem nastąpił szok, bo gdy zaczęliśmy się ścigać na innym torze, nasze wyniki nieoczekiwanie spadły. Co się stało? - zapytacie. Może to po prostu zmęczenie? Nie! Na każdym torze panują nieco inne warunki jazdy! Drobne wahania temperatury sprawiają, że silnik pracuje inaczej, wilgotność powietrza wpływa na przyczepność opon, itd. Dlatego każdy pojazd należy przygotować konkretnie pod dany tor. Jeżeli zaś chodzi o możliwości modyfikacji bolidów, to kombinacji są dosłownie tysiące. Wystarczy powiedzieć, że gra oferuje możliwość modyfikowania: wielkości i nachylenia spoilerów, rozmiarów chłodnicy, wlotu powietrza, ciśnienia w oponach, a to tylko fragment tej wyliczanki. Doprawdy całe godziny można poświęcić na analizowanie przejazdów i modyfikacje samochodów, jeśli kogoś to bierze, to ma pole do popisu. Ale dość o statystykach, gdyż istotą gry są wyścigi, a ten element jest tu po prostu wspaniały. Ryk potężnych silników, to zastrzyk adrenaliny. Narasta napięcie, wściekamy się, gdy mechanicy o sekundę za długo zmieniają opony w boksie... niesamowite wrażenie. A pod koniec wyścigu oczywiście ma miejsce nasz ulubiony pokaz telewizyjny, gdy odtwarzamy sobie nasz wyścig i możemy upajać się wygraną lub po cichu przełykać gorycz porażki.

Jedyną wadą, jakiej można się doszukać to... wymagania sprzętowe. Żeby dobrze się bawić, a gra nie „skakała" w kluczowych momentach, trzeba grę uruchomić na sprzęcie z min. 800 MHz, 256 RAM i kartą 3D klasy co najmniej GeForce 2 MX 400. Zdajemy sobie sprawę, że jest to sprzęt marzeń dla bardzo wielu graczu, ale cóż takie są prawa rynku. Tu też trwa nieustanny wyścig.

WERDYKT 9

Doskonała gra wyścigowa w pełni oddająca realia Formuły 1 anno domini 2002.

PLUSY

Doskonała grafika, system telemetrii, możliwość dokonywania drobiazgowych zmian w naszych maszynach.

MINUSY

Naprawdę potrzeba niezłej maszyny, by to pociągnęła (ale gdy już ■ zrobi...).









Jestem złodziejem, kradnę samochody. Jestem złodziejem samochodowym". Tak zaczyna się jedna z kultowych piosenek „Elektrycznych Gitar" zatytułowana „Złodziej samochodowy". Gdyby spróbować zamknąć kwintesencję serii gier „Grand Theft Auto" w jednym zdaniu, to z pewnością powyższe słowa nadają się do tego idealnie. Opisywana właśnie trzecia część tego cyklu, jest mówiąc najkrócej fenomenalna. I choć główne zasady gry nie zmieniły się ani trochę, to sposób przedstawienia całości przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania.

To, że „GTA 3" będzie trójwymiarowa wiadomo było już od dawna. Oświadczenie to wywołało zresztą wielką burzę wśród miłośników poprzednich dwóch części. Obawiano się, że wprowadzenie grafiki 3D zaszkodzi tej kultowej grze. Na szczęście do tego nie doszło, a co więcej, okazało się genialnym posunięciem. „GTA" zyskało nowy wizerunek nie tracąc nic ze swojego wspaniałego klimatu i grywalności. Ten śmiały eksperyment sprawił, że teraz „Grand Theft Auto" jawi nam się jako produkt łączący najlepsze cechy „Drivera" i gier TPP (z widokiem zza pleców bohatera).

Z pewnością nie ma się co rozwodzić nad fabułą, bo nie zmieniło się nic od czasu poprzednich części. Tradycyjnie więc na samym początku gry jesteśmy podrzędnym złodziejaszkiem. Stopniowo, motywowani chęcią zemsty, wspinamy się coraz wyżej w przestępczej hierarchii. A osiągniemy to dzięki zarabianiu pieniędzy za wykonywanie zleconych nam prac. Autorzy gry naprawdę się postarali i przygotowali ponad 100 zróżnicowanych misji. Poczynając od tak prostych jak rozwożenie „panienek" po mieście, poprzez napady na banki, a na eliminowaniu członków wrogich gangów kończąc.



● **Premiera:** Już jest ● **Cena:** 99.00 zł ● **Wymagania:** PIII 450 MHz, 96 MB RAM

● Wydawca: Take 2
● Producent: Rockstar Games
● Dystrybucja: Play-it
● WWW: [illegible]



Dodatkowo, w przerwie między wykonywaniem zleceń, możemy poświęcić się eksploracji okolicy, bądź też ukraść taksówkę, aby dorobić sobie rozwożąc ludzi po mieście. A miasto, po którym przyjdzie nam się poruszać, naprawdę tętni życiem. Widać to nie tylko po krzykliwych neonach, wszędobylskich ludziach (trochę zbyt drewnianych przy rozjeżdżaniu), czy zmianie natężenia ruchu zależnie od pory dnia, bądź nocy. Słychać to także w odgłosach ulicy: przeraźliwych krzykach wzywających o pomoc, syrenach karetek zmierzających na miejsce wypadków oraz rozmowach prowadzonych w radiu. Gra jest bardzo klimatyczna i czujemy to na każdym kroku. Zdecydowaną większość czasu spędzamy w samochodzie. A tych jest ponad 70 różnych typów. Nowością jest wprowadzona tutaj możliwość zmiany kamer podczas jazdy, łącznie z bardzo widowiskową kamerą filmową. Kolejną zaletą są szczegółowo dopracowane uszkodzenia wozów. Otwierające się drzwi i przednie maski, które stopniowo gubimy na ulicach, to tylko nieliczne rzeczy, które grożą naszemu środkowi lokomocji. Tej świetnej od strony wizualnej rozgrywce, wręcz kipiącej akcją towarzyszy równie znakomita strona dźwiękowa. Najlepszym tego przykładem jest dostępność w każdym samochodzie, aż dziewięciu stacji radiowych grających odmienne rodzaje muzyki (bez niej nasze przeżycia towarzyszące prowadzeniu wozu byłyby nie pełne). Dla wybrednych w tym temacie przygotowano możliwość importowania do gry ulubionych utworów zapisanych w formacie mp3. Jest to naszym zdaniem genialny pomysł.



Podsumowując ten produkt trzeba stwierdzić, że dawno już nie było tak dobrej gry jak „GTA 3". Ogrom włożonej w nią pracy widać na każdym kroku. I choć z pewnością malkontenci przyczepią się do kilku spraw jak np. brak opcji multiplayer, szwankująca czasami sztuczna inteligencja ludzi i goniących nas policjantów, czy drobne błędy graficzne. Ale są to drobiazgi, które i tak nie są w stanie popsuć nam tej wspaniałej rozrywki jakiej dostarcza „GTA 3". A jak by tego było mało, polski dystrybutor przygotował miłą niespodziankę dla wszystkich, którzy nie znają języka angielskiego. Jest nią specjalna nakładka spolszczającą grę.

WERDYKT 9

Zamiast jeszcze czytać ten tekst powinniście już dawno być w sklepie i kupować tę grę!

PLUSY

Nie ma tyle miejsca, aby wymienić wszystkie zalety gry.

MINUSY

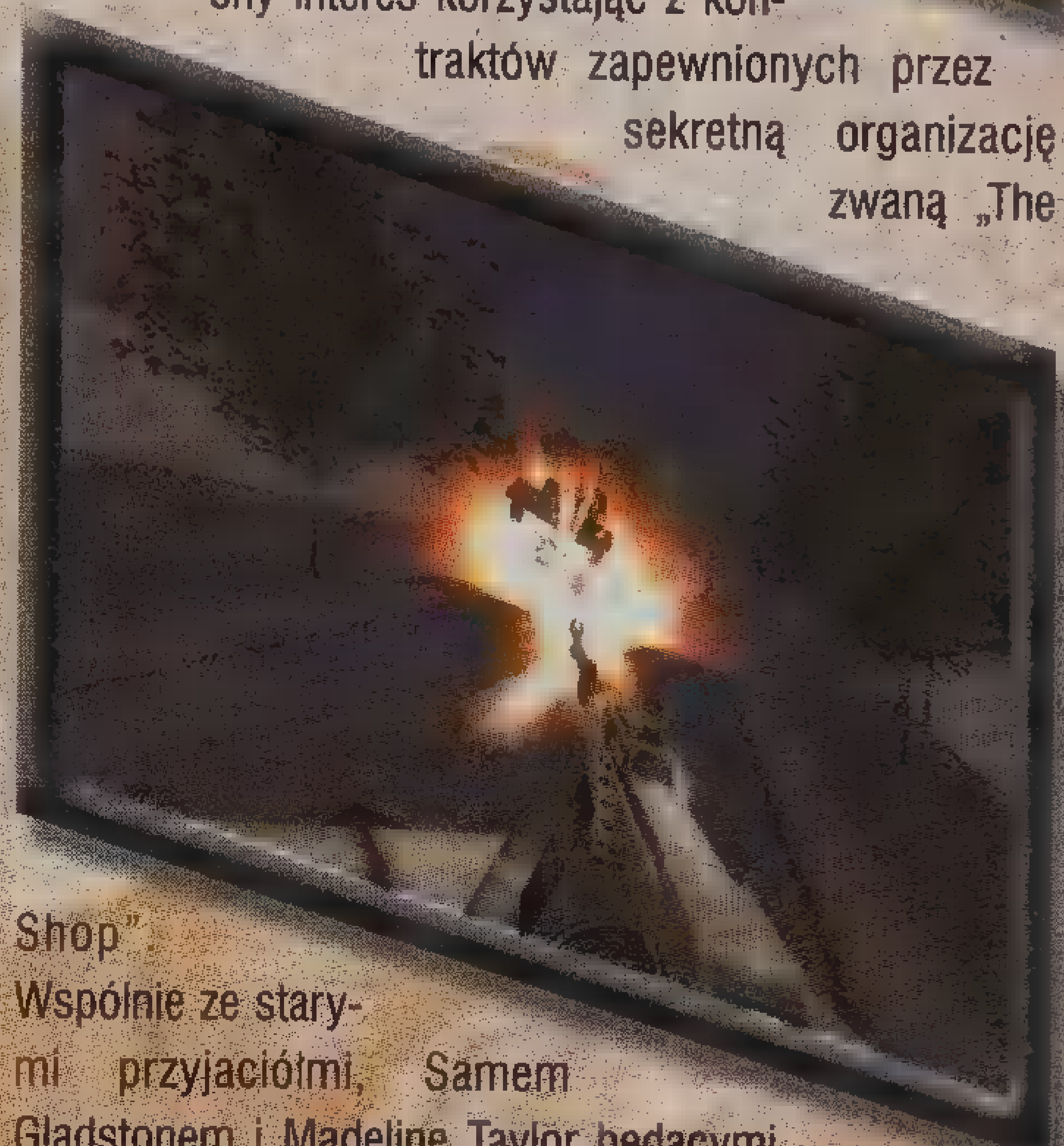
Ogromne wymagania sprzętowe, brak multiplayera, drobne błędy.

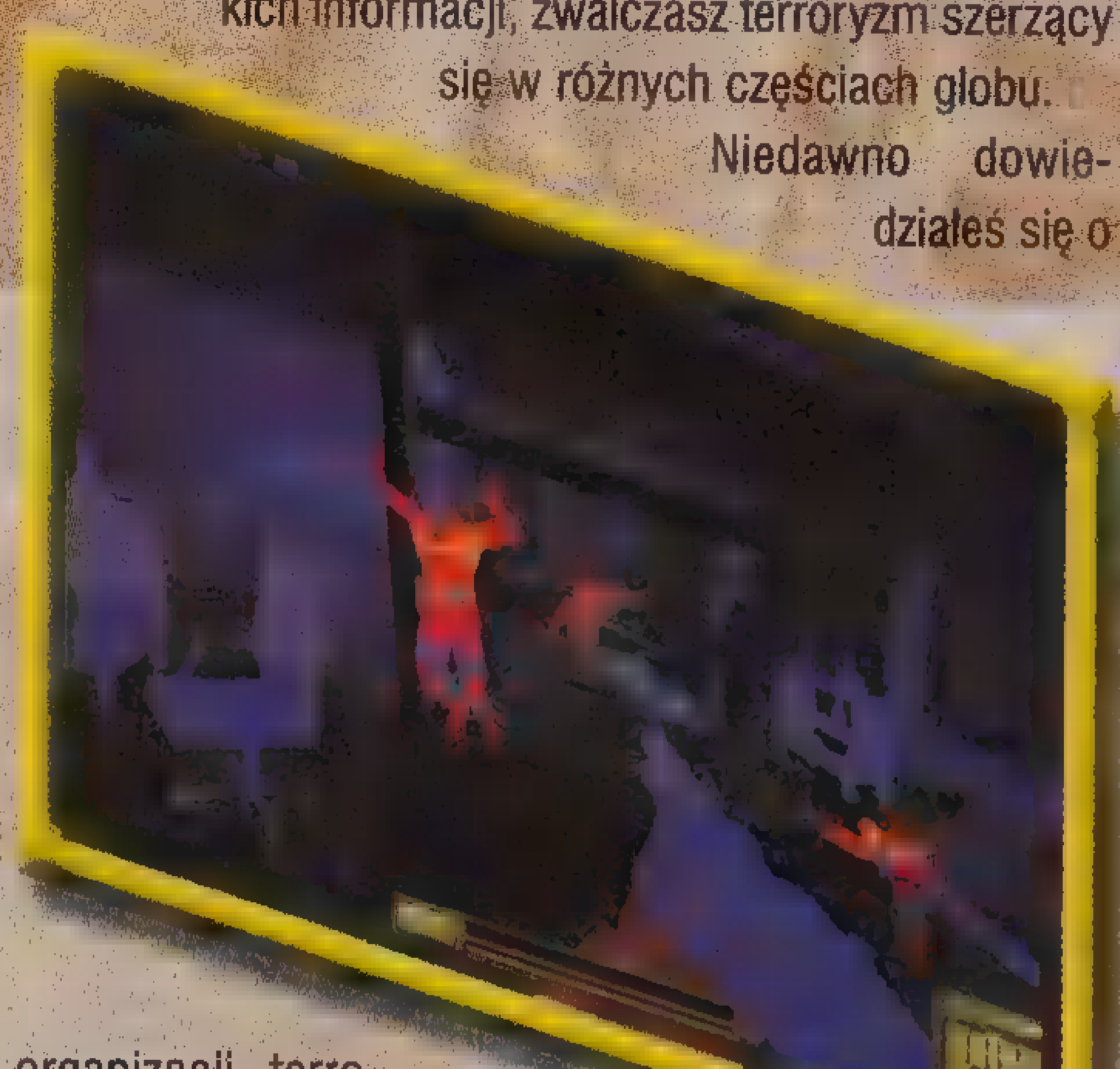


Nazywasz się Mullins, John Mullins. Twoje akta personalne - profesjonalista w dziedzinie zwalczania terroryzmu, wypchane są po brzegi raportami o udanych akcjach, nawet tam, gdzie rządy zainteresowanych krajów są bezradne. Obecnie, po długim okresie spędzonym w siłach specjalnych, prowadzisz własny interes korzystając z kontraktów zapewnionych przez sekretną organizację zwaną „The Shop". Wspólnie ze starymi przyjaciółmi, Samem Gladstonem i Madeline Taylor będącymi Twoim zapleczem logistycznym oraz źródłem wszelkich informacji, zwalczasz terroryzm szerzący się w różnych częściach globu. Niedawno dowiedziałeś się o organizacji terrorystycznej, która opracowała i stworzyła zabójczego, genetycznie zmodyfikowanego wirusa będącego zagrożeniem dla populacji całego świata. W związku z tym Twoje zadanie wydaje się być klarowne: dotrzeć do organizacji, zdobyć tajne plany i powstrzymać przywódcę terrorystów wymierzając mu sprawiedliwość.









Oto introdukcja do najnowszej, długo oczekiwanej gry firmy Raven Software zatytułowanej „Soldier of Fortune 2: Double Helix".

Po okresie niepewności dotyczącej powstania drugiej części, mamy przyjemność poinformować wszystkich miłośników gier akcji, iż w czerwcu ukazała się kolejna odsłona świetnej gry z gatunku FPS jaką był „Soldier of Fortune".




SOLD FORT DOUBL

Na początku pragniemy rozwiać wszelkie obawy dotyczące kwestii trybu multiplayer, którego to zgodnie z początkowymi zapowiedziami producentów, miało nie być. Ostatecznie autorzy z Raven Software doszli do wniosku, iż pozbawienie „Double Helix'a" tak ważnego i cieszącego się dużą popularnością elementu gry, zawiodłoby fanów tego programu i ostatecznie tryb multiplayer jest dostępny.

Jeżeli zaś chodzi o samą rozgrywkę, to mamy 10 misji (ponad 70 poziomów) w takich lokacjach jak Czechy, Hong Kong,

- Wydawca: [illegible]
- Producent: Raven Software
- Dystrybucja: LEM
- Strona WWW: www.ravensoft

- Premiera: Już jest
- Cena: 169,00 zł
- Wymagania: PII 400 MHz, 128 MB RAM



Kamczatka, Kolumbia i wielu innych.

Do dyspozycji przekazano nam kilkanaście rodzajów pistoletów, strzelb i karabinków. Dzięki zatrudnieniu przez producentów gry specjalistów od sztucznej inteligencji (goście z uniwersytetu Wisconsin), AI komputerowych przeciwników nawet w stosunku do pierwszej części gdzie było ono wysokie, zostało jeszcze bardziej udoskonalone.

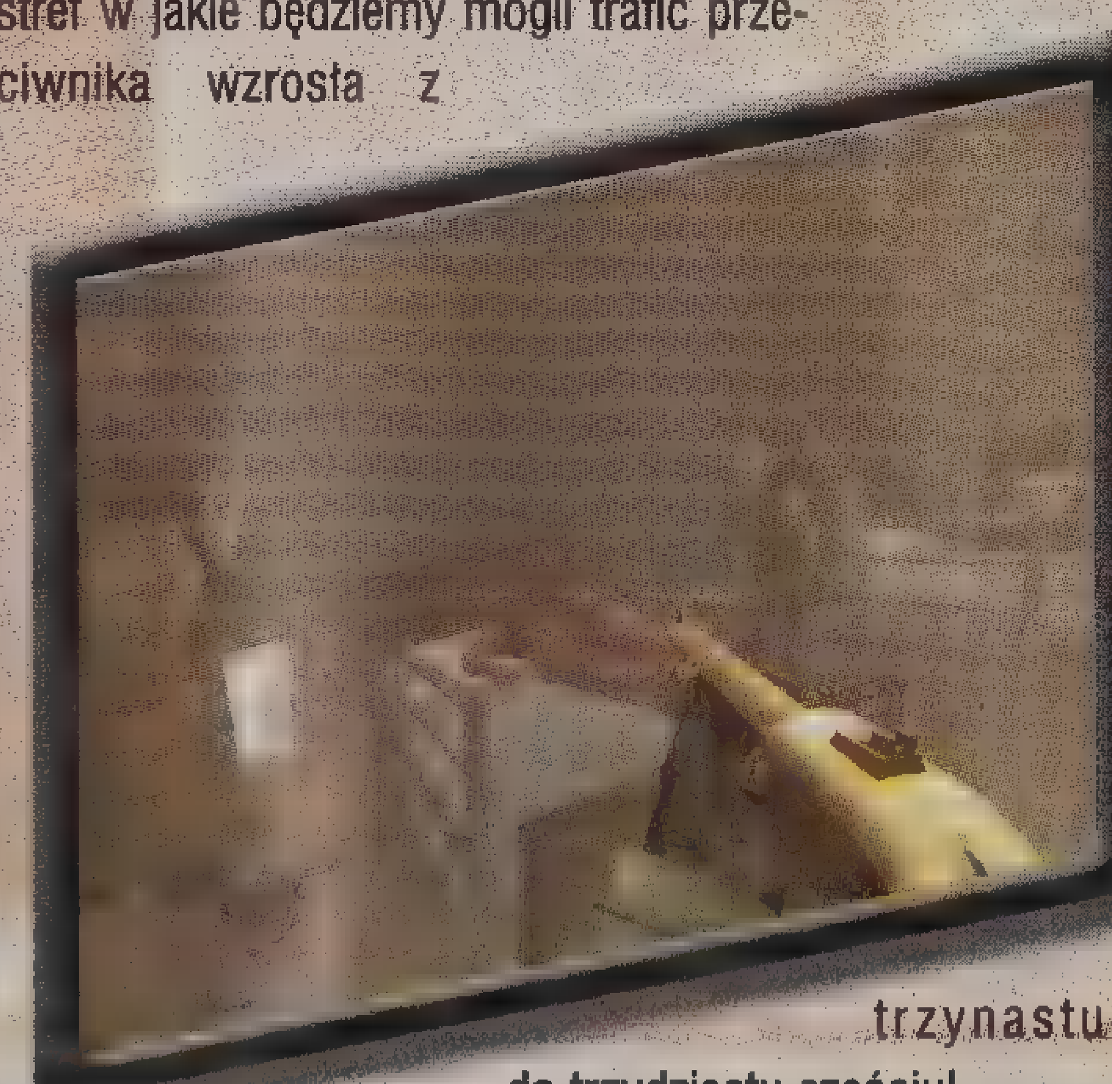
Grafika prezentuje się świetnie. Niemniej jednak, podczas gdy wszelkie obiekty, ściany budynków i podłoża wyglądają bardzo ładnie, to z drugiej strony można zarzucić im klimat sterylnej sali szpitalnej. Wszystko jest zbyt „czyste" i symetryczne przez co środowisko, w którym się znajdujemy, traci na realiźmie.



Podobnie było w słynnym „Quake'u", grafika wprawdzie ładna lecz nieco sztuczna.

„Soldier of Fortune 2" wykorzystuje zresztą silnik „Quake III: Team Arena", więc pewne podobieństwa nie powinny dziwić.

W grze użyty był specjalny system renderingu zwany „Ghoul II". Jest to znacznie rozszerzona wersja systemu wykorzystanego przy produkcji pierwszej edycji gry. Dzięki niemu liczba stref w jakie będziemy mogli trafić przeciwnika wzrosła z trzynastu do trzydziestu sześciu!



Reasumując, „Soldier of Fortune 2: Double Helix" nie powinien zawieść Waszych oczekiwań. Graficznie wprawdzie nie zwala z nóg, nie mniej jest pozycją wyróżniającą się ogromną grywalnością, wysokim AI przeciwników, oraz ciekawą fabułą osadzoną w doskonale zaprojektowanym środowisku.

ER OF
UNE II
E HELIX

WERDYKT 8

Spełniający oczekiwania miłośników „SoF" sequel tej świetnej gierki.

PLUSY

Grafika, wysokie AI przeciwników, duża grywalność.

MINUSY

Wymagania, momentami grafika.

W tej grze sympatyczny przemytnik i uczciwy marynarz przeżywają mnóstwo niesamowitych przygód. Fabuła jest tak skonstruowana, że każdego bohatera w pojedynkę przeprowadzamy przez bajecznie kolorowe, egzotyczne krainy dalekiego wschodu. A czekają nas takie atrakcje, jak wielka miłość od pierwszego wejrzenia, nieprzebrane skarby oraz wiele zagadek do rozwiązania. Reszta to już tylko ciągłe klikanie myszą i dość schematyczna zabawa.

Jeżeli pokusić się o określenie wiekowej grupy docelowej do której adresowany jest produkt, to „Jazz and Faust" pasuje wręcz idealnie do 14 - 15 latków. Dla młodszych jest za trudny, dla starszych za nudny.

Stworzenie dwóch przeplatających się wzajemnie wątków i bohaterów, którzy różnymi drogami podążają do wspólnego finału, to dobry pomysł. Obie postacie poruszają się bardzo często po tych samych lokacjach, ale znajdują się tam z diametralnie różnych powodów i muszą stawić czoła odmiennym wyzwaniom. Inaczej też postrzegają wszystko to, co dzieje się wokół nich. Szkoda tylko, że cała zabawa jest dość schematyczna, a czasem wręcz niezrozumiała. Fabuła ma zadatki, aby nas wciągnąć, ale niestety brak logiki skutecznie to uniemożliwia. Wygląda na to, że autorzy uznali, że niezwykłe plenery będące miejscem akcji, są wystarczającym usprawiedliwieniem dla niesamowitych i nieprawdopodobnych zwrotów fabuły. Jest jednak coś, co częściowo tłumaczy taki stan rzeczy. Gra wyraźnie wzoruje się na „Baśniach z 1001 Nocy" i jest stylizowana właśnie na jedną z takich niesamowitych opowieści.



Mieszane uczucia budzi oprawa wizualna. Bajkowe lokacje (w sumie jest ich ponad 80) mieniące się jaskrawymi, żywymi kolorami cieszą oko swoim ładnym wyglądem.







Jazz i Faust

• Premiera: Już jest **• Cena:** 49.90 zł **• Wymagania:** PII 266 MHz, 32 MB RAM

• Wydawca: 1C
• Producent: Saturn+
• Dystrybucja: Manta Multimedia
• WWW: www.manta.pl



[illegible] ków [illegible] w ich [illegible]

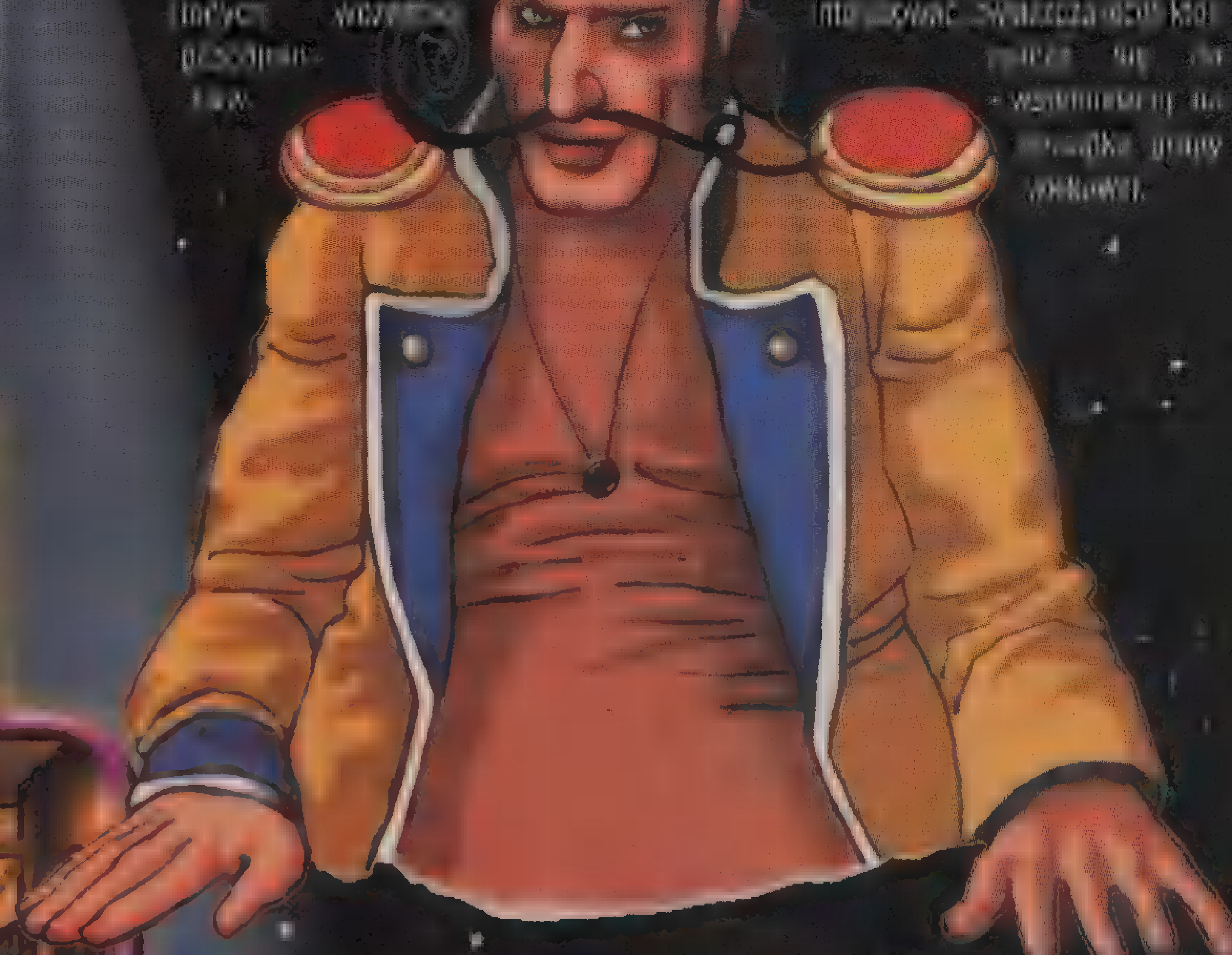
[illegible] efekt [illegible]

[illegible] nie [illegible] nie [illegible] Jak [illegible] wy- [illegible] Wszystkie zagadki są do siebie podobne [illegible] bar- [illegible] Z reguły ograniczają się do [illegible] kilku [illegible] na ich [illegible] go wykorzystania [illegible]



[illegible] gry [illegible] w [illegible] my- śli [illegible] w klasycznych [illegible] dobre [illegible]

[illegible] and [illegible] umilić [illegible] A [illegible] nim [illegible]









WERDYKT 6

Tytuł pełen kontrastów, w którym świetnie wykonanym elementom towarzyszą fatalne potknięcia twórców gry.

PLUSY

Bardzo ładne lokacje, możliwość grania dwoma postaciami, nie za wysoki poziom trudności.

MINUSY

Słaba animacja postaci, niezbyt urozmaicone zagadki, niedopracowana fabuła.

Darkened Skye

Najnowszy tytuł z serii „Extra Gra" potwierdza starą prawdę, że za jakość trzeba płacić. W tym wypadku za niską cenę dostajemy średni produkt przeznaczony dla ludzi o niezbyt wygórowanych wymaganiach.







WERDYKT 5

Typowa, reklamowa zapchajdziura.

PLUSY

Prosta i mało skomplikowana, specyficzne poczucie humoru, niska cena, spolszczona.

MINUSY

Za mało urozmaicona, niezbyt rozbudowana, niedopracowana.



● **Premiera:** Już jest ● **Cena:** 29.99 zł ● **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Simon and Schuster
- **Producent:** Boston Animation
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **WWW:** www.extragra.com

DOZWOLONE OD LAT 18

Randez Vous z Nieznajomą

Programy adresowane wyłącznie dla dorosłych, to prawdziwa rzadkość na naszym rynku. Mowa oczywiście o grach opatrzonych hasłem „dozwolone od lat 18" nie należących do gatunku krwawych rzeźi pokroju „Quake". Chodzi o treści, mówiąc łagodnie, damsko-męskie.

Po tym krótkim, acz koniecznym wstępie można wreszcie przejść do sedna sprawy. Bo oto na horyzoncie pojawiła się właśnie gra z gatunku tych wymierających produkcji. Jednak tytuł ten z pewnością nie stanie się objawieniem roku. Gra „Rendez Vous z Nieznajomą" nie odbiega zbytnio od tego wszystkiego co dotychczas w tej dziedzinie zrobiono. Już w zamierzchłych czasach rozwoju elektronicznej rozrywki, kiedy to na rynku prym wiodły wspaniałe szesnastobitowe komputery, jak choćby Amiga, podjęto próby stworzenia gier erotycznych. Patrząc na „Randez Vous z Nieznajomą" można odnieść wrażenie, że od tamtych czasów nie zmieniło się zbyt wiele. Wszystko już było, tylko, że teraz jest tego trochę więcej i oczywiście w dużo lepszej jakości. W starych grach trzeba było tak poprowadzić rozmowę, żeby nowo poznaną kobietę zaprosić (czyt. zaciągnąć) do domu. Z reguły wystarczyło kilka kwestii, aby osiągnąć cel. Później dokładało się do tego następną niezbyt obszerną porcję zdań, a nasza ponętna towarzyszka z wielką radością stopniowo pozbywała się kolejnych, zbędnych części garderoby. Opisywany tutaj produkt oferuje nam nie jedną, ale trzy bardzo urodziwe kobiety. Różnią się one między sobą wymiara....eeee znaczy się temperamentami i charakterami. Oczywiście wszystkie wprost marzą, by zostać przez Ciebie uwiedzione Drogi Graczu. Jednak na każdą z nich trzeba zapracować z osobna. Przykładowo Oksana jest wielką romantyczką, dlatego w rozmowie z nią musimy wykazać się dużą wrażliwością i wyczuciem. Inaczej sprawa wygląda z lubiącą prowokować Nataszą. Ta kobieta ma tylko jeden cel w życiu i nie będzie się nam zbytnio opierała. Choć naturalnie należy z nią umiejętnie współpracować. Twórcy gry przygotowali 30 różnych wariantów zakończenia gry. Bo tutaj, w przeciwieństwie do starych gierek tego typu, można nie osiągnąć nic lub zadowolić się tylko połowicznym sukcesem. Pomysł dobry, ale wykonanie bardzo słabe. Gra zmusza do myślenia i zaangażowanie, ponieważ w każdej chwili jedna niewłaściwa kwestia może popsuć wszystko nad czym męczyliśmy się dotychczas. Sytuacje te zdarzają się dość często, co zmusza do rozpoczynania zabawy od początku, a jest dalece stresujące. Niestety brak możliwości przewijania dialogów i wstawek filmowych powoduje, że po pewnym czasie po prostu odechciewa się w to grać!









„Rendez Vous z Nieznajomą" nie ma przed sobą jakiejś wspaniałej przyszłości.

Jest to po prostu przeciętny produkt, ale jak mówi stare porzekadło „na bezrybiu..."

W przypadku takiej tematyki ciężko jest o coś oryginalnego, więc jeśli jesteś pełnoletni spróbuj swych sił.



• Premiera: Już jest • Cena: 49.90 • Wymagania: P 100MHz, 16 MB RAM

• Wydawca: [illegible]
• Producent: [illegible]
• Dystrybucja: [illegible]
• WWW: [illegible]

WERDYKT 5

Produkt przeciętny, ale jedyny w swoim rodzaju.

PLUSY

Ładne panienki, wręcz zerowe wymagania sprzętowe.

MINUSY

Średnia oprawa wizualna, wtórność zabijająca grę.

Jazz i Faust
KONKURS

PYTANIE KONKURSOWE

ILOMA POSTACIAMI MOŻESZ GRAĆ W GRZE „JAZZ I FAUST"

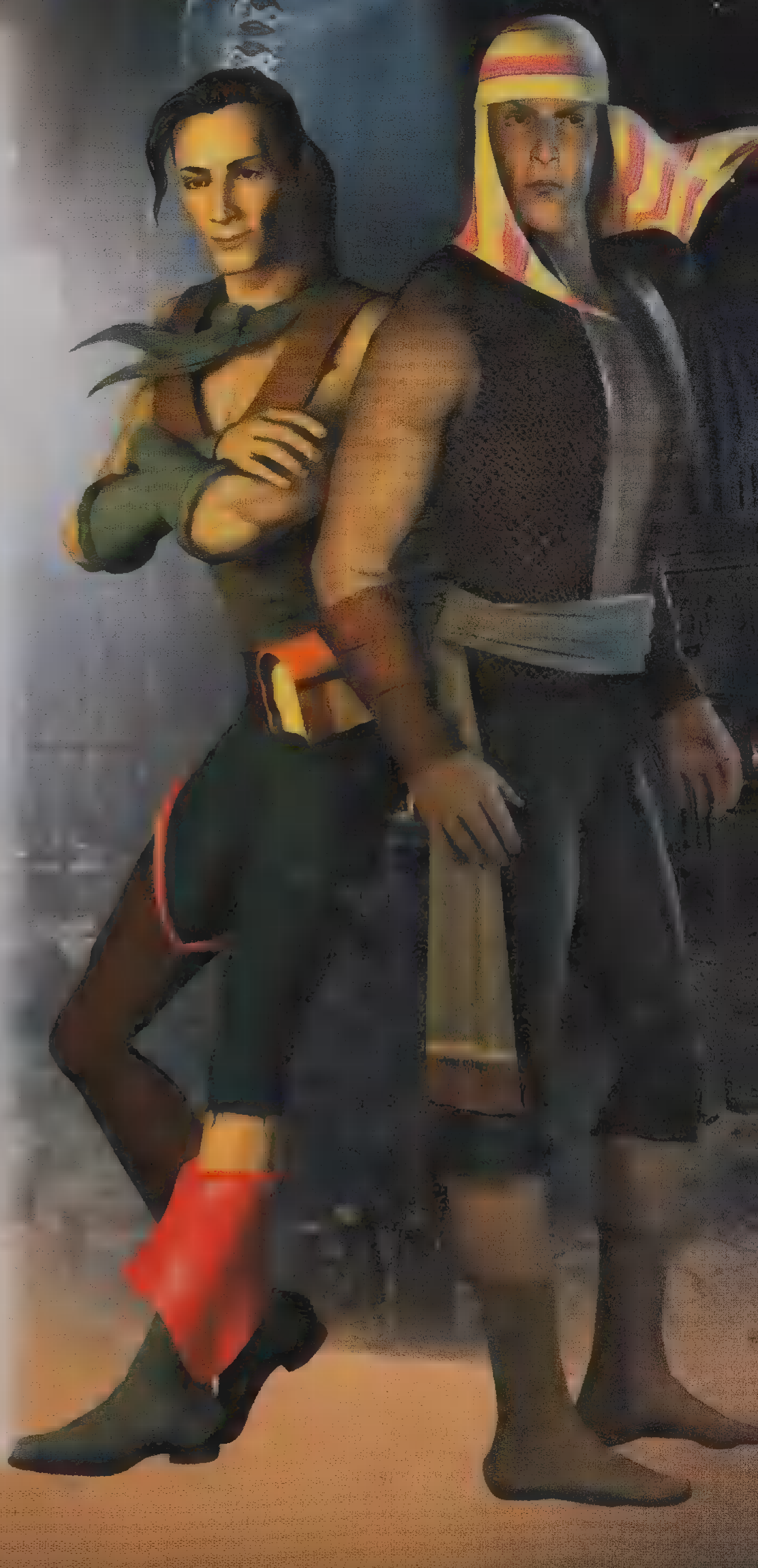
ODPOWIEDZI PROSIMY PRZESYŁAĆ NA ADRES REDAKCJI: UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA.
NA ODPOWIEDZI CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH.

NAGRODY:

10 SZTUK GRY „JAZZ I FAUST".

SPONSOREM NAGRÓD JEST FIRMA MANTA MULTIMEDIA.

POWODZENIA!



Na pytanie, ile czasu i pieniędzy traciło się kiedyś w salonach gier, odpowiedź jest jedna - mnóstwo! Pewnie starsi gracze z łezką w oku wspominają te piękne czasy, gdy nie było jeszcze porządnych komputerów, a „Atari", „Commodore" w porównaniu z automatami skrzącymi się wspaniałą, szczegółową i kolorową grafiką, wypadały miernie. Dziś sytuacja diametralnie się zmieniła, bo konsole nowej generacji i pecety dogoniły już „pudła", co nie oznacza wcale, że salony gier nie mają racji bytu, o nie! Ostatnio dał się zauważyć pewien trend, a mianowicie gry, które „odsłużą" już swoje w salonach, trafiają potem na konsole i PC. Przykładem tego jest właśnie ,,Crazy Taxi", który swoją długą, bo trzyletnią wędrówkę rozpoczętą w salonach gier, zakończył na naszych twardych dyskach.

„Crazy Taxi" jest typową grą arcade, o czym świadczy najlepiej prostota jej obsługi (kursory + klawisze zmiany biegów i dopalacz). Jednak ten fakt, zdecydowanie należy zaliczyć na plus.

drodze można, a właściwie trzeba, zarabiać pieniądze za szalony sposób prowadzenia samochodu. Im bardziej widowiskowy i ryzykowny tym lepiej! Jazda na dwóch kołach, skakanie z górek, jeżdżenie po innych pojazdach, są w cenie, ale nie to jest najlepsze . Najfajniejszą rzeczą jest niezniszczalność naszej taksówki, więc naprawdę można sobie użyć hulając po mieście. Choć właśnie przez to pojawiają się absurdalne i nielogiczne sceny wielkich karamboli ulicznych z latającymi samochodami!!! Autorów gry najwyraźniej poniosła fantazja, ale jeśli to komuś nie przeszkadza, to wszystko jest OK. Rozwalanie budek z Hotdogami, wykolejanie tramwajów, czy dachowanie innych uczestników szos od zwykłego zderzenia, to lekka przesada, ale niezwykle ubarwia rozgrywkę. Ponadto, jak przystało na gierkę rodem z automatów, autorzy nie zapomnieli tu o kilku mini grach występujących obok głównej fabuły. Mamy do czynienia ze standardowymi próbami, jak np. rozwalanie balonów na czas, ale przygotowano także kilka dość dziwacznych dyscyplin. Weźmy na ten przykład latanie samochodem miedzy platformami umieszczonymi gdzieś na środku morza. Ale całkowity odjazd, to próba przeskoczenia samochodem „punku K" na specjalnej skoczni narciarskiej!

Gra zadowoli głównie publikę szukającą prostszych gierek o zacięciu arcade'owym. To taka niezobowiązująca gierka, która nie zatrzyma Cię długo przy ekranie monitora. Dość szybko się nudzi, bo taka jest jej konstrukcja. Generalnie oferuje przyjemną zabawę, ale niczym szczególnym się nie wyróżnia. Jeśli jednak znasz tę grę z automatów i pasuje Ci ten typ rozrywki, to po prostu kup ją bez namysłu, a oszczędzisz sporo grosza, bo w salonie nie jest tanio!









Tak samo jak założenia gry, które swym stopniem skomplikowania przypominają budowę cepa. Zabawa polega na wcieleniu się w rolę taksówkarza. Pozornie wygląda, że to prościzna, ot jeździć po różnych częściach miasta i rozwozić ludzi. Nic bardziej błędnego. Już sam tytuł wskazuje na to jakiego rodzaju rozrywki należy się spodziewać. Do wyboru mamy cztery postacie z ich wspaniałymi kabrioletami. Musimy zdecydować się między seksowną panienką, pyskatym murzynem, młodym luzakiem i starym weteranem szos. Wszystkie osoby są tutaj przedstawione bardzo humorystycznie, wystarczy posłuchać odzywek kierowcy i pasażera, którymi się nawzajem obrzucają. Bomba!



Zabawa polega na tym, że musimy dowieźć pasażera do wyznaczonego celu w określonym czasie. Na szczęście zawsze właściwą drogę wskazuje nam strzałka. Po

Co do muzyki to jest stanowczo za mało urozmaicona, a poza tym chłopaki z „Offspring" nie dają już czadu tak jak kiedyś.

Grafika jest nawet przyzwoita, choć razi wiele błędów, głównie przenikanie się tekstur.

- **Premiera:** Sierpień
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** PII 333 Mhz, 128 MB RAM
- **Wydawca:** Sega
- **Producent:** Sega
- **Dystrybucja:** Cenega Polska
- **Strona WWW:** www.crazytaxi.com

WERDYKT 6,5

Nietypowa gierka z fajnym klimatem, potrafi wciągnąć, ale niestety na krótko.

PLUSY

Prosta i przyjemna, szalona jazda po mieście plus mini gierki.

MINUSY

Błędy graficzne, szybko się nudzi.


SĄ GRANICE, KTÓRYCH PRZEKRACZANIE JEST NIEBEZPIECZNE.
SĄ GLINIARZE, KTÓRZY NIE ZNAJĄ GRANIC.
OSCAR® 2001
NAJLEPSZA ROLA PIERWSZOPLANOWA
DENZEL WASHINGTON
Dzień próby
2000 RUSSELL CROWE
KEVIN SPACEY
1998 ROBERTO BENIGNI
1997 JACK NICHOLSON
1996 GEOFFREY RUSH
1995
1994 TOM HANKS
1993 TOM HANKS
1992 AL PACINO
1991 ANTHONY HOPKINS
1990 JEREMY IRONS
©AMPAS®
WASHINGTON
HAWKE
DZIEŃ PRÓBY
„Denzel Washington wspiął się na wyżyny. Zagrał najlepszą rolę roku."
The Wall
DZIEŃ PRÓBY
OD 11 LIPCA 2002 NA VIDEO I DVD W WYPOŻYCZALNIACH!
W SIERPNIU SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH!
WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
PICTURES NPV ENTERTAINMENT AN OUTLAW PRODUCTION DENZEL WASHINGTON ETHAN HAWKE "TRAINING DAY" SCOTT GLENN CLIFF CURTIS DR. DRE SNOOP DOGG EDITED BY CONRAD BUFF, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER NAOMI SHOHAN DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY MAURO FIORE
MARK MANCINA CO-PRODUCERS DAVID WISNIEVITZ SCOTT STRAUSS DAVID AYER EXECUTIVE PRODUCERS BRUCE BERMAN DAVIS GUGGENHEIM WRITTEN BY DAVID AYER PRODUCED BY JEFFREY SILVER BOBBY NEWMYER DIRECTED BY ANTOINE FUQUA
www.whv.pl www.trainingday.net America Online Keyword: Training Day
Soundtrack Album on Priority Records
"Academy Award®" and "Oscar®" are the registered trademarks and service marks of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.
WARNER BROS. PICTURES
© 2002 Warner Home Video. All rights reserved.
© 2002 Warner Bros. Poland Sp. z o.o.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
LIFE VIDEO
onet.pl
polski portal internetowy
PCFormat
RMF FM
magazyn internetowy WWW
wprost

3D MAHJONGG

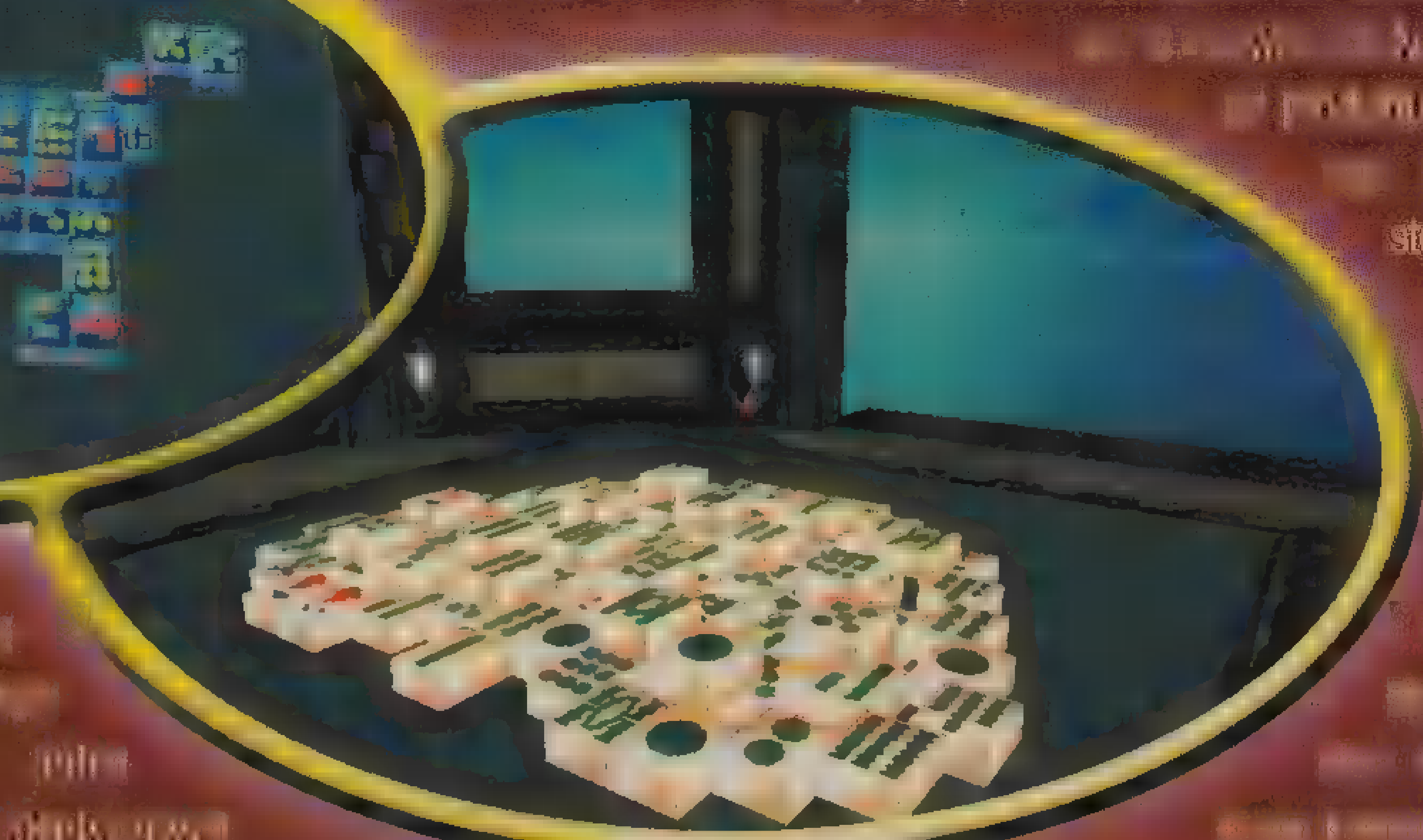
- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 29.90 zł
- **Wymagania:** PII 266 MHz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Megaware Multimedia
- **Producent:** Megaware Multimedia
- **Dystrybucja:** Manta
- **WWW:** www.manta.com.pl

M [illegible]









WERDYKT 7

Gra warta polecenia każdemu, kto chciałby trochę wysilić swoje szare komórki.

PLUSY

Wciąga i zmusza do myślenia, ćwiczy spostrzegawczość.

MINUSY

Ograny motyw, dziesiątki odmian tej gry można mieć za friko.

Dzieci EGIPTU



Miałeś już spokojnie układać się do snu, a tu nagle ukazał się dawny przyjaciel Twych dziecięcych zabaw, niejaki Smuk. Mimo tego, że stworek ten wyglądem przypomina smoka, to jednak smokiem nie jest, a jedynie przedstawicielem magicznej rasy stworzeń, które od tysiącleci towarzyszą dzieciom w zabawach. Istoty te posiadły umiejętność przenoszenia się w czasie i właśnie z tej umiejętności przyjdzie nam już wkrótce skorzystać. Smuk otrzymał bowiem wiadomość od swojego kuzyna Hippo, że jego towarzyszka zabaw, mała egipska dziewczynka imieniem Nay, zniknęła kilka dni temu. Hippo błaga o pomoc w poszukiwaniach.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 79.90 zł
- **Wymagania:** PIII 300 MHz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Cryo Kids
- **Producent:** Louvre
- **Dystrybucja:** Cenega
- **WWW:** egytekids.cryogame.com

Najciekawsze jest jednak to, że Hippo zamieszkuje obecnie Heliopolis i jest tam rok 1360 przed naszą erą. Niewiele myśląc, wraz ze Smukiem przenosisz się w czasie do starożytnego Egiptu.

Tak właśnie rozpoczyna się pierwsza gra z kolekcji „Przygody dzieci z historią" wyprodukowana przez firmę Cryo. Ta francuska firma ma już na koncie takie sławne gry przygodowe jak: „Wersal", „China" czy „Pompei". Tym razem programiści postanowili stworzyć grę przygodową dla najmłodszych połączoną z multimedialną encyklopedią wiedzy o starożytnym Egipcie. Można powiedzieć, że wywiązali się z tego zadania całkiem dobrze. Podobnie jak w innych grach przygodowych Cryo, zastosowano technikę renderowanego tła, a gracze przemieszczają się pomiędzy lokacjami tak, jakby przechodzili do kolejnych slajdów. W momencie rozpoczęcia rozmowy z którymś z magicznych stworzeń, grafika zmienia się całkowicie upodobniając się do animowanych kreskówek. Zagadki, które stawia przed dziećmi ta gra są oczywiście proste, a polegają głównie na liczeniu lub logicznych układankach. W nagrodę za pomyślne rozwiązanie zadania, dzieci mają możliwość rozgrywania gier z którymś z magicznych stworzeń. Przykładowo Hippo zaproponuje wyścigi łodzi na Nilu, Kolumnas zaproponuje budowę piramidy, a Miau, magiczna kotka poprosi o pilnowanie boga Ra w trakcie drogi po niebie. Ale łamigłówki i gry zręcznościowe, to tylko jeden z dwóch elementów tej gry.



Drugim jest multimedialna encyklopedia wiedzy o starożytnym Egipcie. Pełno w niej wiadomości, które z łatwością zostaną przyswojone przez każde dziecko, gdyż encyklopedia pełna jest kolorowych, wspaniałych zdjęć. W trakcie tej magicznej wędrówki dzieci odwiedzą warsztat handlarza, architekta, skryby i wielu, wielu innych. Dowiedzą się jak były wznoszone budowle w starożytnym Egipcie, skąd pochodzą hieroglify i skąd tak naprawdę pochodzą mumie?

Program ten jest znakomitą alternatywą dla szybkich, często ogłupiających gier, po które niestety często sięgają nasi milusińscy. Pomysł „przemycenia" dzieciom dość dużej dawki wiedzy historycznej w trakcie przyjemnej i pozbawionej agresji zabawie, akceptujemy w pełni! Jesteśmy przekonani, że rozrywka w połączeniu z nauką może dać dzieciom więcej niż wkuwanie na nudnych lekcjach historii.





WERDYKT 7

Program dla najmłodszych, bez przemocy natomiast niosący ze sobą potężną dawkę wiedzy.

PLUSY

Gra zdecydowanie tylko i wyłącznie dla najmłodszych. Cryo mogłoby w końcu zmienić oprawę graficzną swoich programów.

MINUSY

Jeśli obawiacie się, że dziecko po zagraniu w „Soldier of Fortune" zostanie najemnikiem, kupcie mu tę grę.

UWAGA! JUŻ WKRÓTCE! EDYCJA DVD!







!!!
NISKA
NIEWIARYGODNIE
CENA



GRY KOMPUTEROWE EDYCJA DVD

Już wkrótce ukaże się specjalne wydanie Gier Komputerowych Edycja DVD. Na płycie o pojemności 4,5 GB znajdziecie Państwo niewyobrażalnie wielki zbiór programów. Kilkaset najciekawszych gier, dodatków, map, patchy, driverów, programów użytkowych i narzędziowych! Takiej okazji nie wolno przepścić!!!

W KAŻDYM NUMERZE PŁYTA DVD O POJEMNOŚCI 4,5 GB

NUMERY ARCHIWALNE



Nr 04/01

Pełna gra: Ancient Conquest PL



Nr 01/02

Pełna gra: Clash PL



Nr 02-3/02

Pełna gra: Gromada PL



Nr 04/02

Pełna gra: Aztec Empire PL



Nr 05/02

Pełna gra: Hired Team Trial Gold PL



Nr 06-7/02

Pełne gry: Eracer, Piłkarska gorączka

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry po polsku!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać który numer został wybrany np. GK 2-3/02. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki)

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie.
Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

JUŻ 14 SIERPNIA W SPRZEDAŻY GRA CULTURES 2 za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

Płyta CD z grą CULTURES 2 po polsku

Bonus CD z dodatkami do gry CULTURES 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare czy słabe. W grze Cultures 2: Wrota Asgardu gracz staje się bogiem, który kontroluje życie i rozwój wesołego plemienia Wikingów na ich drodze ku ocaleniu świata przed zagładą... Wspaniała i śmieszna grafika oraz ciekawe i trudne misje zapowiadają doskonałą zabawę! Kup egzemplarz eXtra Gry w niewiarygodnie niskiej cenie 29,99 zł – nie zawiedziesz się! Taniej niż część pierwsza!

Szukaj w punktach z prasą.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY EXTRA GRA WIELKIE HITY Z DOSKONAŁĄ GRĄ PRZYGODOWĄ LARRY 7 MIŁOŚĆ NA FALI!



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19 LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM